



SELFORAMA : PHOTO-JOURNAL DE CAPTATIONS IMMERSIVES

Par Érika Aubé

**Mémoire présenté à l'Université du Québec à Chicoutimi en vue de l'obtention du
grade de maître en art, concentration création**

Québec, Canada

© Érika Aubé, 2019

RÉSUMÉ

Mon projet: le SelfOrama, se présente sous la forme d'une mosaïque d'autoportraits immersifs explorant le potentiel expressif de l'usage des nouvelles technologies de photographie 360°. En revisitant les techniques de prise d'autoportrait et d'égoportrait, je propose, afin de mieux comprendre l'univers des prises de vues immersives, une exposition de mes captations. Aussi, en utilisant ce procédé photographique d'autoreprésentation 360°, j'expérimente ce nouveau type d'image de soi visant à favoriser une continuité entre ma pratique de photographe numérique et la mise en scène de chacun des égoportraits immersifs, ce qui constitue la mosaïque du SelfOrama.

L'idée est de cumuler des moments captés ici et là sur la route, sous forme de photo-journal pour archiver et sélectionner les *photosphères* les plus significatives selon les circonstances particulières et les lieux visités. La période de captation a été réalisée sur une année. Le traitement des données servant à appuyer la terminologie proposée se présente sous la forme d'une constellation de moments captés ici et là sur quatre saisons lors de mes déplacements à travers le Canada. Une sélection a été faite après un processus de choix artistique et de traitement des égoportraits en 360° pour créer une présentation publique du SelfOrama : photo-journal de moments immersifs.

Qu'est-ce qu'un égoportrait en contexte immersif ? Telle est la question posée de manière concrète et pratique par le projet de création. L'autoportrait est toujours accompagné de son contexte, qu'il s'agisse d'un environnement naturel ou urbain. Les prises de vue proposées dans ce projet mettent en avant-scène la beauté des paysages, tout en plaçant la photographe au centre de son environnement. Au travers de la lentille 360°, ce projet présente une série d'espaces et de lieux, que ce soit à Vancouver, à Montréal ou au cœur des Laurentides. Mon exploration vise à mieux cadrer l'expérience des photosphères et faire découvrir cette nouvelle manière de photographier et de représenter le monde. Tel un récit de voyage, c'est par ce photo-journal que j'entends archiver ces moments importants de recherche-crédation.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	ii
TABLE DES MATIÈRES.....	iii
LISTE DES TABLEAUX.....	v
LISTE DES FIGURES	vi
REMERCIEMENTS	viii
AVANT-PROPOS.....	ix
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1	7
LA REPRÉSENTATION DE SOI	7
1.1 L'IMAGE DE SOI	7
1,2 LA TRADITION DE L'AUTOREPRÉSENTATION.....	9
1,3 LE SELFIE.....	12
1.3.1 LE STADE DU SELFIE	15
1.3.2 LES FONCTIONS DE L'ÉGOPORTAIT	16
1.3.3 LES TYPES DE SELFIE.....	19
CHAPITRE 2	23
LA MISE EN SCÈNE DE SOI QUOTIDIENNE	23
2,1 LE JOURNAL PANOSCOPIQUE DE LUC COURCHESNE	24
2,2 LE PROJET <i>SELFICITY</i> DE LEV MANOVICH.....	26
2,3 LAVIE EN 360 DE BEN CLAREMONT	29
CHAPITRE 3	33
LES TECHNOLOGIES DE CAPTATION 360°	33
3,1 LA DÉMARCHE DE LA PRISE DE VUE	34
3,2 LE PHOTO-JOURNAL COMME ARCHIVE DE DONNÉES	38
3,3 LE PIPELINE DE TRAVAIL.....	40
3,4 LES PROCÉDÉS 360°	42
3,5 LES OUTILS D'ÉDITION	46
3,6 LES MODES DE DISTRIBUTION	49
CHAPITRE 4	51
LE SELFORAMA	51
4,1 GENÈSE DU PROJET	52
4,2 DESCRIPTION DU PROJET	53
4,3 EXPOSITION PHOTOGRAPHIQUE.....	56
CHAPITRE 5	59
ANALYSE DES RÉSULTATS.....	59

5.1.	RETOUR SUR LA REPRÉSENTATION DE SOI EN 360°	59
5,2	RETOUR SUR LA MÉTHODE DU PHOTO-JOURNAL	59
5,3	RETOUR SUR LA NOTION DE SELFORAMA.....	61
	CONCLUSION	63
	BIBLIOGRAPHIE	69
	ANNEXE LEXIQUE	71
	ANNEXE PHOTO-JOURNAL	86

LISTE DES TABLEAUX

TABLEAU 1 : LES TYPES D'ÉGOPORTRAITS	20
TABLEAU 2 : LES TYPES DE PROJECTION DES IMAGES 360°	45

LISTE DES FIGURES

FIGURE 1 : PHOTOSPHÈRE.....	3
FIGURE 2 : RECADRAGE D'UNE COMPOSITION PHOTOGRAPHIQUE À PARTIR D'UNE PHOTOSPHÈRE.....	4
FIGURE 3 : <i>HAND WITH REFLECTING SPHERE</i> , PAR M.C. ESCHER.....	11
FIGURE 4 : LE PREMIER AUTO PORTRAIT DE GROUPE TENU À MAIN LEVÉE.....	12
FIGURE 5 : ÉGO PORTRAIT IMMERSIF	21
FIGURE 6 : DIAPOSITIVE TIRÉE DE MA PRÉSENTATION LORS DE LA SOUTENANCE DE CE MÉMOIRE.....	25
FIGURE 7 : IMAGE DU JOURNAL PANOSCOPIQUE TIRÉE DU SITE THEARTSTACK.COM.....	25
FIGURE 8 : IMAGE TIRÉE DU SITE SELFICITY.NET	27
FIGURE 9 : IMAGE TIRÉE DU SITE SELFICITY.NET	28
FIGURE 10 : IMAGE TIRÉE DE LA CHAÎNE YOUTUBE <i>LIFE IN 360</i>	29
FIGURE 11 : IMAGE TIRÉE DE LA COUVERTURE DU LIVRE NUMÉRIQUE DE BEN CLAREMONT	31
FIGURE 12 : CAMÉRA OMNIDIRECTIONNELLE ORBIT TIRÉE DU SITE INTERNET DE KODAK : [HTTPS://KODAKPIXPRO.COM/CAMERAS/360-VR/ORBIT360-4K].....	34
FIGURE 13 : IMAGE APLANÉTIQUE ÉQUIRECTANGULAIRE	36
FIGURE 14 : PHOTOSPHÈRE CONÇUE À PARTIR DE LA FIGURE 13.....	37
FIGURE 15 : CAPTURE D'ÉCRAN D'UN MOMENT IMMERSIF SUR LA ROUTE	39
FIGURE 16 : CHAÎNE DE TRAITEMENTS TECHNIQUES DES FICHIERS PROPOSÉS PAR LA COMPAGNIE RICOH.....	40
FIGURE 17 : IMAGE ÉQUIRECTANGULAIRE	42
FIGURE 18 : IMAGE IMMERSIVE APLANÉTIQUE (DANS CE CAS-CI MONOSCOPIQUE).....	43
FIGURE 19 : CAPTURE D'ÉCRAN D'UNE PHOTOSPHÈRE.....	43
FIGURE 20 : PETITE PLANÈTE.....	44
FIGURE 21 : PETITE PLANÈTE INVERSÉE.....	44
FIGURE 22 : MONTAGE STYLE PETITE PLANÈTE, INVERSÉE ET IMMERSIVE	46
FIGURE 23 : TRIPTYQUE DE LA MÊME PRISE DE VUE : STYLE PETITE PLANÈTE, PHOTOSPHÈRE ET PETITE PLANÈTE INVERSÉE.....	47
FIGURE 24 : AFFICHE EN VUE D'UNE PREMIÈRE PRÉSENTATION VISUELLE	48
FIGURE 25 : TRIPTYQUE D'UNE PREMIÈRE SÉLECTION DE PHOTOS	53
FIGURE 26 : MONTAGE QUI SIMULE L'APPARENCE D'UNE PLANCHE-CONTACT TRADITIONNELLE POUR PROCÉDER À LA SÉLECTION DE PHOTOS.....	54
FIGURE 27 : PLANCHES CONTACT D'UNE PREMIÈRE SÉLECTION DE PHOTOS	55
FIGURE 28 : L'INSTALLATION DU PROJET SELFORAMA À L'UQAM DURANT L'ÉVÉNEMENT HUB MTL.....	56
FIGURE 29 : PROJET SELFORAMA.....	57
FIGURE 30 : PRISE DE VUE STYLE PETITE PLANÈTE, LORS DE L'EXPO HUB MTL.....	62
FIGURE 31 : ANAMORPHOSE.....	71
FIGURE 32 : MONTAGE DE PANORAMAS 360° CAPTÉS PAR LA CAMÉRA DE MON TÉLÉPHONE INTELLIGENT.....	72
FIGURE 33 : LA DISTORSION CONVEXE OU CONCAVE D'UNE GRILLE.....	72
FIGURE 34 : LA DISTORSION D'UNE PETITE PLANÈTE.....	73
FIGURE 35 : MISE EN SCÈNE DE SOI.....	75
FIGURE 36 : LA DISTORSION DE LA PERSPECTIVE.....	77
FIGURE 37 : DISTORSION INVERSÉE DE LA PERSPECTIVE DE LA FIGURE 36.....	78
FIGURE 38 : IMAGE IMMERSIVE	80
FIGURE 39 : PHOTOSPHÈRE.....	81
FIGURE 40 : SPHÉRIQUE STYLE PETITE PLANÈTE.....	82
FIGURE 41 : SPHÉRIQUE STYLE PETITE PLANÈTE INVERSÉE.....	83
FIGURE 42 : PETITE PLANÈTE SELFIQUE	85

FIGURE 43 : JOUR 2 : STANLEY PARK À VANCOUVER	86
FIGURE 44 : JOUR 5 : COAL HARBOUR A VANCOUVER.....	87
FIGURE 45 : JOUR 9 : MARINA DE VANCOUVER.....	88
FIGURE 46 : JOUR 10 : MARCHÉ PUBLIC DE GRANVILLE ISLAND A VANCOUVER	89
FIGURE 47 : JOUR 49 : SANDBANKS EN ONTARIO	90
FIGURE 48 : JOUR 55 : NIAGARA FALLS EN ONTARIO	91
FIGURE 49 : JOUR 60 : TIFF À TORONTO.....	92
FIGURE 50 : JOUR 91 : PARLEMENT D’OTTAWA.....	93
FIGURE 51 : JOUR 120 : VIEUX-PORT DE MONTRÉAL.....	94
FIGURE 52 : JOUR 143 : MSSI LAURENTIDES	95
FIGURE 53 : JOUR 160 : PLACE DES ARTS DE MONTRÉAL	96
FIGURE 54 : JOUR 173 : BASILIQUE MARIE-REINE-DU-MONDE DE MONTRÉAL.....	97
FIGURE 55 : JOUR 199 : PARC LINÉAIRE LE P’TIT TRAIN DU NORD, DANS LES LAURENTIDES (KM 125).....	98
FIGURE 56 : JOUR 211 : PARC NATIONAL DU MONT-TREMBLANT.....	99
FIGURE 57 : JOUR 227 : CHÂTEAU FRONTENAC DE QUÉBEC.....	100
FIGURE 58 : JOUR 231 : VIEUX-QUÉBEC	101
FIGURE 59 : JOUR 241 : ÉGLISE A QUÉBEC	102
FIGURE 60 : JOUR 275 : PARC AU SAGUENAY	103
FIGURE 61 : JOUR 310 : SUN VALLEY	104

REMERCIEMENTS

Tel le Petit Prince seul sur sa planète, je me suis vite sentie seule au cœur de cet *égotrip*.

Merci à ceux qui ont su écouter et réécouter mes réflexions dont particulièrement ma famille, mes collègues Anne, Braulio, Louis-Philippe, Patrick, Rémi et mes directeurs Benoît et Dominic. Merci Yan pour ton enseignement. J'ai eu la chance d'être bien entourée et supportée durant la recherche et la rédaction de ce mémoire.

Merci aussi à Alexis, Alain, Bertrand, Ély, Étienne, Flavie, Francis, Glen, Isa, Josiane, Jean-François, Katy, Louise, Luc, Marie, Marc-Antoine, Martine, Marylin, Mathieu, Marie-José, Meggie, Michel, Nathalie, Pascal, Raymond, Richard, Simon, Sylvain et Valérie et tous les autres qui ont croisé ma route. J'ai été accueillie et reçue ici et là à travers le pays, ce qui a grandement favorisé mon focus sur l'essentiel : la création.

AVANT-PROPOS

Dans le contexte numérique actuel, beaucoup de gens vivent l'expérience de la photo instantanée et publiée en temps réel sur les réseaux sociaux. Je m'identifie à ces gens qui vivent sous l'emprise des téléphones intelligents et des réseaux sociaux. En ce sens, nous désirons communiquer et partager notre expérience de vie lorsque la situation nous offre une mise en scène qui nous donne le *sentiment même de soi*¹. En tant que photographe, il est parfois difficile de ne pas agir dans l'empressement du moment, de rester dans l'ombre, et d'attendre au lendemain pour transmettre des photos événementielles. Il est possible de remettre en question la valeur d'une prise de vue qui n'est déjà plus d'actualité et qui a déjà été publiée par plusieurs autres sous la forme de « *snapshots* » ou d'égoportrait. Cette dépendance aux outils de promotion de soi en temps réel des réseaux sociaux nourrit l'envie de mettre à jour son fil d'actualité dans le but d'attirer l'attention ou simplement témoigner de sa présence, lors d'un événement, dans cet océan de données numériques.

Durant mes années d'études universitaires, j'ai assisté un photographe de mode et je suis devenue un de ses modèles. Comme plusieurs, j'étais fascinée par le reflet de mon image à l'écran. Par la force des choses, je me suis accoutumée à m'exposer à la fois devant et derrière la caméra pour capturer la mise en scène du moment. Du coup, j'ai développé un intérêt pour ce double point de vue : celui de photographe et du photographié. Aussi, en explorant des avenues créatives qui utilisent la nouvelle technologie immersive en photographie, j'ai d'abord utilisé la caméra 360° comme deuxième caméra « *behind the scene* » lorsque je réalisais des portraits ou des photos en contexte événementiel. Celle-ci a pris de plus en plus d'importance au point où elle a commencé à devenir l'élément central autour duquel la mise en scène prend forme.

Voici mes réflexions, en tant qu'artiste photographe professionnelle et praticienne du numérique sur les nouveaux systèmes en 360° qui permettent de capturer l'ensemble des lieux environnants dont le moi devient l'individu central. En résumé, pour reprendre une formule de l'écrivain François Cavana, « Ailleurs est une sphère infinie dont le centre est ici ».

¹ Terme tiré du titre du livre du docteur Antonio Damasio (1999), *Le sentiment même de soi ; corps, émotions et conscience*, Paris, Odile Jacob.

INTRODUCTION

The art of 360 photography is literally just beginning. You know legends of photography such as Ansel Adams and Henri Cartier-Bresson. With 360 photography, there are no household names yet. And there's a very good chance that the future masters of this craft are most likely among the readers of this book.

Michael Te —from 360rumours.com²

Le potentiel expressif de la photographie 360° n'a pas encore livré toutes ses promesses artistiques. Les nouvelles technologies de captation numérique permettent à l'artiste, mais aussi aux spectateurs, une tout autre perspective sur la nature même de la composition d'une image. Ce nouveau type de dispositif place l'utilisateur au centre de l'environnement. Par la nature englobante du 360°, celui qui prend le cliché est au cœur de l'expérience. Ainsi j'utiliserai les termes *selfie immersif* ou *360°* pour mettre l'accent sur ma présence en tant que photographe dans les mises en scène photographiées de moi. Puisqu'il est question ici d'une innovation technologique et afin de présenter le résultat artistique souhaité, il est primordial de bien maîtriser le fonctionnement du dispositif. Pour en connaître les multiples possibilités, il est aussi nécessaire de mentionner que ce type de captation omnidirectionnel permettant de visualiser le contenu en temps réel via certaines applications mobiles est encore méconnu. Dans ce contexte, cette recherche vise une meilleure compréhension de l'utilisation d'un système de prise de vue photographique 360°. La question générale de cette recherche est la suivante : comment la pratique de la représentation de soi

² Citation tirée de la préface du livre de Ben Claremont (2016), *A Beginner's Guide to Tiny Planet Photography*, (p. 5).

(l'égoportrait), en suivant une démarche de recherche-cr  ation, se transforme-t-elle au contact de l'usage des nouvelles technologies de captation immersive (360  ) ? Pour r  pondre    cette question, je me concentre sur ce que je consid  re comme l'essence de mon projet : la mise en sc  ne de la prise de vue immersive. Mon photo-journal num  rique pr  serve et archive le fruit de mes recherches, soit mes exp  rimentations photographiques en 360  . Je propose une s  lection de clich  s sph  riques, capt  s sur une p  riode d'un an    travers le Canada. J'expose, sous forme d'une mosa  que photographique, une vari  t   de moments s  lectionn  s    partir du photo-journal (en annexe), pour permettre au public de voir un   chantillonnage significatif du trajet parcouru. Ce r  cit de voyage s'intitule SelfOrama, une contraction des termes   goportrait et panorama. Avec mes images, je t  moigne de mon parcours    travers le Canada en mettant en avant-plan les nouvelles possibilit  s du point de vue immersif sur les lieux visit  s.

Pour faciliter la lecture, je nommerai *photosph  re* ces bulles photographiques de moments capt  s ici et l  . C'est, selon moi, l'appellation qui repr  sente le mieux le concept de la photo 360   pr  sent  e sous forme immersive, num  rique et virtuelle. Je me suis bas  e sur les mots-clics employ  s par les utilisateurs de ce type de photographie. Effectivement, les usagers de cam  ras immersives publient sur les r  seaux sociaux (   l'occurrence Instagram) des images qui contiennent des r  f  rents tagu  s et index  s au fichier photo. Ces images sont souvent partag  es sous forme d'une photographie conventionnelle    cadre fixe, puisque c'est le format d'image auquel nous sommes habitu  s (il en sera question plus en d  tail au cours de ce m  moire).

Ben Claremont (qui sera présenté plus en détail à la p. 27 de ce document), est une influence majeure dans ma pratique. Ce photographe 360° australien utilise plusieurs termes, dont celui de «*photoglobe*» ou encore «*tiny planet*». Pour ce mémoire, le terme *photosphère* sera priorisé pour décrire le type de projection géométrique du 360° qui permet d'interagir avec l'image en temps réel. Avec l'intermédiaire d'un écran numérique, il est possible de balayer l'écran du doigt pour faire tourner l'image sur elle-même (comme sur la figure 1). Aussi, on peut faire une capture d'écran ou un arrêt sur une partie de l'image 360° pour créer une autre image.



Figure 1 : Photosphère. Source : Eaube 2017

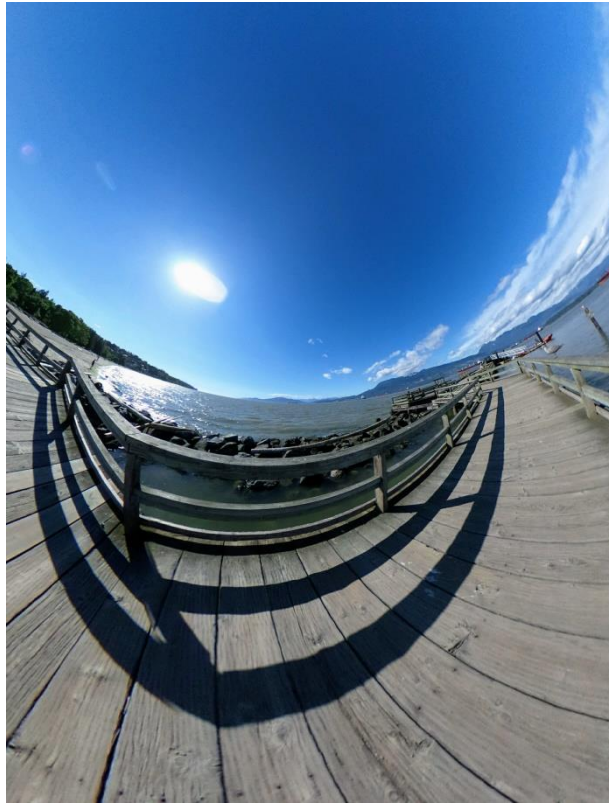


Figure 2 : Recadrage d'une composition photographique à partir d'une photosphère.
Source : Eaube 2017

Par exemple, sur la figure 2, l'arrêt sur image d'une partie de la photosphère a pu être réalisé en temps réel grâce à la synchronisation de la caméra omnidirectionnelle à mon téléphone intelligent. Chemin faisant, je capte les endroits et les moments sur la route, surtout les paysages et les lieux environnants. Toutefois, les photos qui ne témoignent pas de ma présence en ces lieux n'ont pas été retenues. Justement, pour l'échantillonnage d'images cumulées pour cette recherche, le fait d'y figurer permet un élément constant de référence. En plus, l'expérience subjective du moment de création de ces photos immersives permet de traiter de la représentation de soi. Je m'intéresse particulièrement à la relation entre la gestuelle selfiste et la photographie 360°. Effectivement, la gestuelle du *selfiste à la perche* permet de dynamiser la composition d'une prise de vue immersive. De manière plus précise, je

me pose la question suivante : comment la pratique de l'égoportrait est-elle transformée par l'usage d'un dispositif mobile 360° ?

Le chapitre 1 présente un bref historique de la représentation de soi avant la pratique de l'autoportrait photographique. Je remonterai le temps et traiterai de l'évolution des outils utilisés par les artistes pour se représenter. Longuement avant l'avènement des médias sociaux, les questionnements existentiels se reflétant par la représentation de soi étaient déjà pratique courante.

Dans le chapitre 2, il sera question de mes influences artistiques : celles qui ont inspiré ma pratique quotidienne de prise de vue immersive. Ensuite, je présenterai les mes expérimentations avec le format d'image 360° et le photo-journal qui témoigne de mon nomadisme numérique. Ma méthode sera présentée dans le chapitre 3. Elle consiste à aussi à organiser les données recueillies sur le terrain, les regrouper et les classer sous forme d'albums numériques. Ce récit de mes déplacements permet de conserver une archive des lieux visités sous forme d'un parcours photographique. Il constitue le cheminement de mes expérimentations sur le point de vue immersif dans différents contextes environnementaux. Dans un deuxième temps, j'ai dû identifier, inventer et répertorier les principaux termes francophones liés à cette pratique photographique 360°. Par le développement d'une typologie qui m'est propre, j'ai étudié l'écosystème du *selfie immersif* en définissant les concepts importants liés à ce type de pratique photographique. C'est au chapitre 3 que je traite du contexte de la recherche-crédation menant à la présentation artistique en m'influençant des artistes présentés au chapitre 2.

Au chapitre 4, les décisions prises en vue d'une présentation publique de l'œuvre sont exposées. Il sera question du SelfOrama qui invite à la découverte de la photographie immersive sous la forme d'une mosaïque de moments et de lieux captés sur le territoire canadien.

Enfin, le chapitre 5 sera consacré à un retour sur l'ensemble de l'œuvre, soit le concept de photosphère, sur la pratique quotidienne du selfie 360°, sur le photo-journal et sur mon projet artistique, le SelfOrama.

CHAPITRE 1

LA REPRÉSENTATION DE SOI

1.1 L'IMAGE DE SOI

Dans l'ouvrage *Les métamorphoses* (Ovide, 1^{er} siècle), l'auteur raconte l'histoire de la fascination de Narcisse envers sa propre image. Pour résumer ce récit tiré de la mythologie grecque, l'histoire veut qu'il fût tellement attiré par son reflet dans l'étang qu'il en est mort noyé. Depuis, Narcisse est associé aux personnes obnubilées et absorbées par l'image d'eux-mêmes. Le terme narcissique a une certaine connotation pathologique négative, car le célèbre psychanalyste Sigmund Freud a utilisé ce terme pour diagnostiquer un certain trouble de la personnalité. J'y reviendrai plus loin dans ce chapitre lorsque j'élaborerai sur certaines fonctions de l'égoportrait. Le narcissisme est omniprésent dans nos sociétés qui accordent une grande importance au paraître. Toutefois, ce n'est pas du tout dans cette approche que l'égoportrait est abordé dans ce travail. Nombreux sont les artistes qui se sont inspirés de leur propre image pour réaliser des œuvres. À mon tour, à travers l'usage d'un nouveau dispositif immersif, je propose de percevoir l'acte selfiste comme une fascination envers l'expérience de soi, telle une quête identitaire : celle de mieux saisir certaines parties de sa personnalité, de son style de vie³.

³ Cette vision du narcissisme comme découverte de soi a d'ailleurs été l'objet d'une série d'émissions de la station de radio France Culture en 2018 : [<https://www.franceculture.fr/emissions/narcisse-accuse-juge-non-coupable>], 20 septembre 2019.

Justement, bon nombre d'ouvrages rédigés, entre autres, par Jussi Parrika sur l'archéologie des médias, dont la version française de son ouvrage intitulé, *Qu'est-ce que l'archéologie des médias ?* (2017) font le parallèle entre l'art et les nouveaux canaux de communications pour véhiculer une nouvelle forme d'appropriation identitaire. Comme le déclarait Marshall McLuhan, « le médium, c'est le message » (1968). À ce sujet, selon McLuhan, l'art se situe au centre du développement technologique. Pour reprendre ses termes :

Si les hommes parvenaient à se convaincre que l'art est un moyen de connaître avec précision et à l'avance les effets sociaux et psychologiques de la prochaine technologie, ne se feraient-ils pas tous artistes ? Ou s'appliqueraient-ils à traduire les nouvelles formes d'arts en cartes de navigation sociale ? J'aimerais savoir ce qui se produirait si l'on se mettait tout à coup à tenir l'art pour ce qu'il est réellement, c'est-à-dire une indication précise sur la façon dont il faut remanier ses facultés pour se préparer au prochain coup de leur prolongement. (McLuhan, 1968, p. 84)

Ainsi, dans son ouvrage *Pour comprendre les médias*, Marshall McLuhan propose avec clairvoyance que les artistes suivent l'évolution des innovations technologiques et des supports médiatiques disponibles selon l'époque. Ceci revient à la proposition de McLuhan sur les médias : toute extension des capacités humaines, voire toute technologie, permet de se prolonger... probablement pour figer une émotion dans le temps ou encore pour évoquer un état d'esprit. Pour ma part, c'est avec une approche introspective que je traiterai la représentation de soi réalisée en pleine connaissance de cause. Mon approche se veut un moyen de personnaliser un type de photographie qui ne m'est pas familier. En incarnant ainsi le rôle de photographe photographié, j'investigue à savoir comment la pratique quotidienne de l'égoportrait 360° transformera ma vision de la représentation de soi.

1,2 LA TRADITION DE L'AUTOREPRÉSENTATION

En creusant un peu l'histoire de l'art, il est possible de faire l'étude de plusieurs autoportraitistes avant l'arrivée de la caméra. Pour faire ce travail, je commencerai la lignée de l'autoportrait avec les peintres de la Renaissance, époque prolifique d'artistes peintres particulièrement italiens. De nombreux tableaux de cette époque, dont les autoportraits de Léonard de Vinci pour ne nommer que lui, témoignent de l'intérêt de se représenter soi-même. Tel que l'écrit Serge Bramly dans la biographie *Léonard de Vinci*, il devait utiliser un ingénieux système de miroirs pour ne pas avoir un regard horizontal, comme l'image que nous renvoie le miroir. De plus, l'auteur souligne qu'il y avait une forme d'examen de conscience dans la reproduction de ses traits, soit une manière d'extérioriser une forme d'intériorité. À cette époque, les peintres commençaient à peine à sortir des ateliers pour peindre. Je pense ici, entre autres, aux fameux autoportraits de l'artiste français Van Gogh : cet artiste postimpressionniste a mis en lumière un désir de se représenter et de capter un certain état d'esprit, une certaine vision subjective sur soi dans son contexte immédiat. Il y a aussi la récurrence des autoportraits du célèbre artiste cubiste espagnol Pablo Picasso tout au long de sa vie, variant de style selon ses influences, notamment pendant sa période bleue. En ce sens, on peut parler d'une forme de regard extérieur, d'une modulation dans la prise de conscience dans sa vision sur lui-même.

Également, l'artiste mexicaine Frida Kahlo se représentait quotidiennement : elle disait qu'elle était le sujet qu'elle connaissait le mieux. Plusieurs œuvres ont été

réalisées sur cette grande peintre surréaliste, dont le drame biographique *Frida* (réalisé par Julie Taymor en 2002). Ce film documentaire relate la grande solitude de l'artiste et c'est probablement cette forme d'obsession envers le regard que leur renvoie le miroir qui me fascine.

Justement, la réflexion sur soi a souvent été symbolisée par le miroir. Cet élément métaphoriquement associé à une confrontation entre soi et son reflet a été une source d'inspiration pour de nombreux artistes. Plus près de mes recherches, mentionnons la lithographie réalisée par M.C. Escher (1926) tirée de la couverture du livre *The Magic Mirror of M.C. Escher* écrit par Ernest Bruno (1985). L'œuvre *Hand with reflecting sphere* expose la distorsion optique de l'environnement autour du sujet dans une boule réfléchissante (présentée à la figure 3). Créer un effet volumétrique de troisième dimension fait partie de la recherche de M.C. Escher dans l'ensemble de son œuvre. Cette spatialisation sphérique de la perspective liée au positionnement central de l'artiste a fortement inspiré ma démarche artistique. Afin de mieux saisir la vision d'un endroit, d'un moment et de circonstances particulières, *Hand with reflecting sphere* expose le contexte de son point de vue subjectif dans une boule réfléchissante qu'il tient dans sa main. Le sujet se représente en s'incluant dans un lieu qui semble être un bureau.



Figure 3 : *Hand with reflecting sphere*, par M.C. Escher

Cette réflexion artistique du sujet témoigne d'une conscientisation de la spatialisation de soi, au cœur de son environnement immédiat. La double perspective, celle de la main qui tient la sphère et le reflet du sujet, permet de montrer à la fois le réel et sa déformation. C'est sur cette relation, entre le réel et la distorsion de la spatialisation, que repose ma démarche exploratoire de recherche-crédation.

1,3 LE SELFIE

Il existe plusieurs termes pour désigner un égoportrait. On peut parler d'autophoto ou de portrait photographique autoréalisé. Les égoportraits classiques sont réalisés avec un téléphone intelligent, tenu à bout de bras ou à l'aide d'une perche ou d'une baguette extensible et sont partagés sur les réseaux sociaux. Il est pertinent de spécifier que dans plusieurs définitions de l'égoportrait, une image au miroir de soi doit, afin d'exister pour les autres, être perçue par ceux-ci sur les réseaux sociaux. Contrairement à cette description de l'acte selfique, je ne m'attarderai pas à la publication en ligne comme critère essentiel à ma définition d'un égoportrait. En parallèle, plusieurs auteurs ont traité de ce phénomène à la fois individuel et global qui en fait un phénomène sociologique actuel. Pour ma part, je propose de le voir comme un acte gestuel posé de manière à archiver un moment pour mieux communiquer les circonstances particulières de ce moment.



Figure 4 : Le premier autoportrait de groupe tenu à main levée
Source : Byron Co., New York 1920, tiré de la collection du musée de la ville de New York

Par exemple, la figure 4 représente le premier autoportrait de groupe tenu à main levée et répertorié⁴. La gestuelle démontre comment les photographes photographiés sont impliqués activement dans la prise de vue. Cette performance corporelle, selon moi, dynamise une composition et fait partie de mes critères de classification pour qu'une photo puisse être un selfie.

Dans le but de mieux cadrer la définition d'un égoportrait, il faut aussi amener une réflexion sur l'image numérique. Le philosophe français Roland Barthes a beaucoup théorisé sur la raison d'être d'une image dans son ouvrage *La chambre claire* :

« (...) Dans la photographie, je ne puis jamais nier que la chose a été là. Il y a double position conjointe : de réalité et de passé. (...) Ce que j'intentionnalise dans une photo (ne parlons pas encore du cinéma), ce n'est ni l'Art, ni la Communication, c'est la Référence qui est l'ordre fondateur de la Photographie. Le noème de la photographie sera donc : "Ça a été" (...) cela que je vois s'est trouvé là, dans ce lieu qui s'étend entre l'infini et le sujet (operator ou spectator) ; il a été là, et cependant tout de suite séparé ; il a été absolument, irrécusablement présent, et cependant déjà différé. » (Roland Barthes, 1980).

Contrairement au concept barthésien d'un *ça a été* le selfie est pour moi plutôt un *ceci est*. Cette forme d'actualisation de soi est instantanée. L'image est aussi le résultat d'une gestuelle effectuée dans un but d'archiver le moment. Cet instantané de soi permet de communiquer rapidement son style de vie aux autres par le biais des réseaux sociaux. Pour expliquer ce concept, j'ai choisi de me référer à la thèse de doctorat de Marina Merlo, *Le narcissisme du selfie : esthétique et pratique de la subjectivité contemporaine*, qui évoque bien que :

⁴Museum of the City of New York: [<https://blog.mcny.org/2013/02/26/the-photographers-mirror-2/>], 30 septembre 2019.

Dans un premier billet de blogue intitulé « Le selfie, ou la vérité en photographie »²⁴, Serge Tisseron (2016) traite spécifiquement de la question des nouveaux standards visuels inaugurés par le selfie. Il avance que le selfie nous oblige à repenser nos suppositions sur la photographie [...] le savant et homme politique français a mis en place trois grandes qualifications de la photographie que nous acceptons encore, selon Tisseron : (1) La photographie est avant tout une image ; (2) elle sert de témoignage ; (3) elle témoigne du passé (Tisseron se réfère ici au concept barthésien de *ça a été*). Or, Tisseron avance que le selfie nous oblige à repenser ces trois qualifications. Le selfie est aussi une pratique et non juste une image. Le selfie est autant fiction que témoignage et l'image selfique sert également d'anticipation du futur en plus de témoignages du passé. Tisseron insiste qu'il y a bien un *ça a été* dans le selfie, mais qui s'accompagne d'un *ça pourrait être*. Le selfie serait une ouverture vers l'avenir plutôt qu'une simple trace du passé. (Merlo, 2017, p.89)

Il est aussi intéressant de mentionner le concept de *temporalité immédiate de partage* développé par Serge Tisseron. L'idée derrière le concept voulait transmettre le fait que l'on diffuse des fragments de soi dans la sphère publique en conciliant représentation et présence. Toutefois, écartant la notion de partage en ligne pour ce travail, je préconise le terme *présentification*⁵, une contraction des mots présence et représentation, utilisés entre autres en philosophie par Pierre Janet.

Cette réalisation-présentification est aussi une manière de transformer un acte personnel en un acte social dans la mesure où nos actes, étant réalisés et devenant des récits pour celui qui les fait, acquièrent en même temps une forme accessible pour tous les autres hommes (Janet, 1935, p. 129).

Repris ici dans *Connexions*, cette publication de Stéphane Laurens (2003) *Pierre Janet et la mémoire sociale*, cette citation me semble toujours d'actualité concernant ma démarche. Selon moi, cette réalisation-présentification définit bien le

⁵ Laurens, S, & Kozakaï, T. (2003) *Pierre Janet et la mémoire sociale* Connexions, (2), 59-75

moment de conscientisation de soi à l'écran qu'est véritablement l'acte selfiste et encore davantage dans l'univers 360°. J'y reviendrai.

1.3.1 LE STADE DU SELFIE

Le concept du *stade du selfie* est tiré du lexique (en annexe) du livre d'Elsa Godart *Je selfie donc je suis*. Il définit bien l'idée de notre nouveau rapport de connexion à cet *écran-miroir* qu'est le téléphone intelligent. Voici le stade de l'égoportrait :

[...] moment où le sujet humain a basculé par le biais du numérique dans un nouveau rapport à lui-même et au monde, révolutionnant infiniment la perception de son environnement. Référence au « stade du miroir » de Lacan, dans lequel le sujet prend conscience de lui-même par l'intermédiaire du miroir ; le stade du selfie, c'est celui où le sujet virtuel se révèle, par l'intermédiaire de l'écran. Plus largement, le stade du selfie marque un tournant dans l'histoire du sujet, amené à se redéfinir par l'intrusion du virtuel⁶ (Elsa Godart, 2016, p. 194).

Elsa Godart exprime aussi que « notre société traverse une véritable crise identitaire propre à un état de métamorphose, qui questionne les fondements du sujet en fonction des évolutions techno-scientifiques, et que plus que jamais la question de l'énigme que constitue le moi est soulevée » (Elsa Godart, 2016, p.124).

⁶ La citation d'Elsa Godart fait référence au stade du miroir de Lacan tiré ici de la thèse de Marina Merlo (2017). « Le stade du miroir est une phase dans le développement psychologique de l'enfant où celui-ci est confronté à l'image d'un autre. Il peut s'agir du visage de la mère ou de l'image de l'enfant réfléchi dans un miroir. Cette confrontation à l'image de l'autre et la confusion qui s'ensuit quant aux frontières entre le soi et l'autre est formatrice pour la subjectivité de l'enfant » (Kochar-Lindgren 1993 : 39-40).

Dans un autre ordre d'idées, pour reprendre le concept développé par Charles Sanders Peirce (1931), j'aime croire que notre perception de soi est une sorte de *schéma silhouette*⁷. Ainsi, ce docteur propose que le sujet se fasse une sorte de diagramme-squelette de lui-même en conservant les souvenirs désirés de la vie quotidienne. À ce sujet, dans l'article paru en 2009 *Représentation de soi et identité numérique*, Fanny Georges écrit que « l'identité est le produit du flux des événements quotidiens dont le sujet mobilise certains souvenirs dans la perspective de constituer une représentation abstractive de lui-même » (p. 169). Ainsi, il y a forcément une modulation de la forme de représentation de soi au fil du temps et des époques. Sans oublier que l'identité passe aussi par la recherche d'approbation des autres et de reconnaissance auprès de ses pairs, dans un monde de plus en plus virtuel. C'est par habitude que l'on devient conditionné à actualiser son image sur nos profils sociaux en ligne et cela souvent pour mieux se partager et connecter avec les autres.

1.3.2 LES FONCTIONS DE L'ÉGOPORTRAIT

Plusieurs études sociologiques se penchent désormais sur les raisons qui poussent les usagers connectés à partager leurs portraits autoréalisés avec les autres. L'effet d'instantanéité, que je nomme ici la pulsion selfiste, est considéré comme étant l'un des principaux éléments déclencheurs menant à la prise d'une photo de soi. La fascination portée par une réflexion immédiate sur soi au travers un écran-miroir et la possibilité d'avoir une rétroaction approbatrice des autres de manière

⁷ Umberto, E (1998). *La sémiotique de C. S. Peirce*, p. 82

instantanée, suite au partage en ligne, sont aussi des facteurs motivationnels non négligeables. De plus, un sujet qui a une grande estime de lui-même va inconsciemment agir pour renforcer ce trait de personnalité. Bien évidemment, nombreux sont ceux qui vivent cette forme d'amour de soi de manière saine et équilibrée. Ces éléments sont à considérer pour définir le selfie immersif toutefois, l'environnement est prédominant et le centre d'intérêt devient les lieux dans lesquels le sujet figure.

Également, Yongjun Sung, psychologue coréen, a publié un article⁸ en 2006 « *Why do we post selfie : understanding motivations for posting pictures of oneself* », qui traite du mécanisme menant à la prise d'un cliché de soi. Dans un premier temps, certains facteurs sociaux et psychologiques sont énumérés, tels que la promotion de soi ou l'approbation des autres. Dans un deuxième temps, cette recherche a démontré que les gens narcissiques publient plus d'égoportraits en ligne. Ce trait de caractère intervient avec les principales fonctions menant à la prise et à la publication en ligne d'égoportraits.

Les principales fonctions du processus selfique sont :

1. La recherche d'attention ;
2. La communication ;
3. L'archivage ;
4. Le divertissement.

⁸ Sung, Y., Lee, J.A., Kim, E., & Choi, S.M (2016). *Why we post selfies. Understanding motivations for posting pictures of oneself*. Personality and Individual Differences, 97, 260-265

Deux de ces quatre fonctions servent de point d'ancrage à la méthodologie de cette recherche, soit les points deux et trois : la communication et l'archivage. Effectivement, je considère que l'acte de se prendre en photo est motivé par un besoin de communiquer une information visuelle ainsi que pour conserver un souvenir numérique du moment. Ainsi, j'accorde une grande importance aux circonstances singulières qui cadrent la prise de l'égoportrait. Souvent, ils véhiculent des attributs supplémentaires sur une publication en ligne, notamment l'information visuelle et textuelle. Entre autres, certaines métadonnées liées à l'appareil sont automatiquement inscrites dans l'information du fichier photo, dont la date et la taille du fichier. En cours de route, d'autres informations sont encodées et annexées à l'image, entre autres par l'attribution d'un titre, l'indexation de mots-clés ou encore les informations de localisation. Bref, un égoportrait est plus qu'une image visuelle. Il offre également du contenu textuel et contextuel pour mieux communiquer et archiver le fichier. Autour de ce phénomène culturel selfique, qui est à la fois individuel et public, se sont créés de nouveaux codes sociaux. En plus des coordonnées de localisation, ces nouveaux symboles culturels optimisent le potentiel de circulation d'un message véhiculé par la prise d'une photo. Ces métadonnées agissent comme des référents de communications augmentant ainsi le nombre de liens possibles vers une photo publiée en ligne. Par choix rédactionnel pour ce mémoire, j'aborderai certaines notions liées au web sans toutefois trop m'y attarder.

Aussi, dans l'article de Katie Warfield, publié en 2015 « *Digital subjectivities in the selfie: The model, the self-conscious Thespian, and the #realme* », les étapes

d'une prise de photo de soi y sont répertoriées. L'auteure simplifie le processus de captation en trois étapes, soit la mise en scène, la caméra et le miroir. Ce faisant, elle soulève l'importance des multiples choix créatifs liés à l'unicité du résultat personnalisé du cliché qui vise à mieux s'exprimer. De plus, l'article insiste sur l'intention d'être authentique avec le tag *#realme*. Une bonne performance selfique aide à l'approbation identitaire de ses pairs, car la sociabilité se passe souvent seule, au travers des écrans connectés.

En somme, l'intention derrière l'acte selfiste est souvent liée à l'idée de partager des parties de soi et de son histoire, pour connecter, le plus sincèrement possible, avec les autres. Les principales fonctions sont simplement liées au désir d'archiver dans le but de mieux communiquer le moment aux autres. Mais avant tout, ces souvenirs bien réels sont préservés et véhiculés de manière virtuelle...

1.3.3 LES TYPES DE SELFIE

Dans ce contexte, afin de répertorier les grandes catégories de selfie, je propose d'identifier les différents types de contexte derrière le partage de ceux-ci sur les réseaux sociaux. Le tableau suivant met en lumière les types de moments, de contextes et d'occasions durant lesquels les usagers ont le désir de se prendre en photo pour potentiellement partager leur vie sur les réseaux sociaux. Ainsi, le tableau propose quatre catégories d'autoreprésentations basées sur les motivations communicationnelles de l'image proposée et les métadonnées qualitatives, soit les *mots-clics* qui leur sont rattachés. Je tente ainsi d'explicitier les différents types de

circonstances prédisposant au geste selfique. De la sorte, je me permets d’inscrire les prises de vues immersives comme étant un nouveau type d’égoportrait. J’ai conçu le tableau avec une troisième colonne qui synthétise les mots-clics stéréotypés pouvant être indexés à ce style d’image. Au travers de ces mots-clics, il est possible de communiquer d’autres attributs que les métadonnées déjà indexées au fichier.

Tableau 1 : Les types d’égoportraits

Types d’égoportrait	Bénéfice	Mots-clics
Autopromotionnel	Actualiser le soi	#moi
Artistique	Exposer sa créativité	#unicité
Actif	Partager son style de vie	#performance
Immersif	Revisiter les lieux	#photosphère

Pour moi, la gestuelle contextuelle selfique constitue une nouvelle forme d’expression identitaire. En répertoriant ainsi quatre types de contextes propices à la prise d’égoportrait, il est possible de favoriser ces circonstances lors de mes prochaines séances de captation immersive. Le *selfie immersif* a le potentiel d’englober les autres types d’égoportraits énumérés, soit l’autopromotionnel, l’artistique et l’actif.

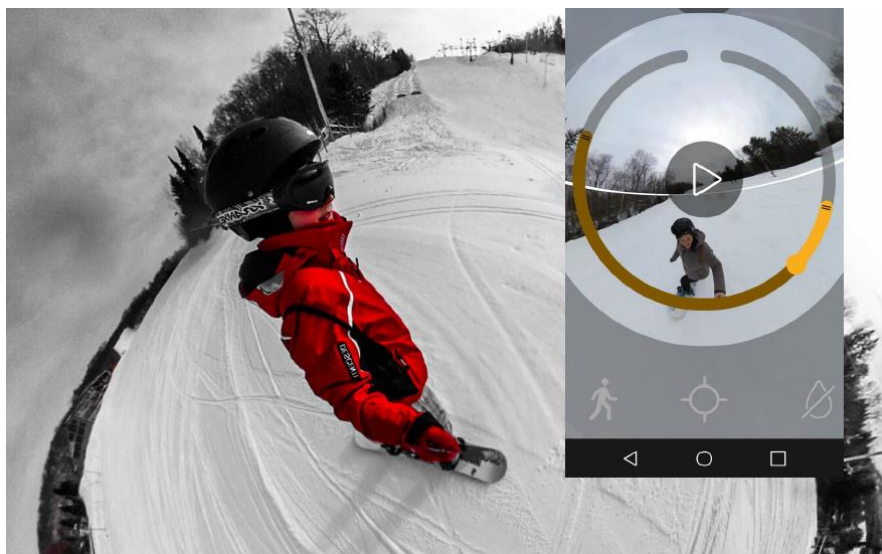


Figure 5 : Selfie immersif. Source : Eaube 2017

Tel qu'illustré sur la figure 5, tous les types d'égoportraits peuvent être représentés dans la même captation. Ainsi, les mots-clics suivants peuvent être indexés au fichier photo : en planche à neige, c'est l'hiver, captation 360°, on en profite dans les Laurentides !

En analysant le contexte de l'égoportrait dans la lignée de la représentation de soi, le *selfie immersif* devient donc un nouvel outil médiatique de la vie de tous les jours. Il est donc possible d'envisager l'archive de soi comme étant le véhicule d'une potentielle communication de moments importants en 360°, au cœur de l'espace environnant. Pour mes expérimentations, je serai partie intégrante de tous ces instants selfiques et je propose d'inscrire le selfie 360° dans le continuum de l'innovation technologique de l'autoreprésentation. L'étalage des différentes étapes de création et la variété des types d'égoportraits permettent de mieux planifier le volet pratique de ma recherche sur le terrain pour varier les facteurs contextuels de la double performance de la photographie photographiée. Les différentes fonctions abordées

dans ce chapitre deviennent ainsi une forme de cadre de référence transposé dans un nouveau contexte médiatique : celui de l'immersion photographique. La méthodologie (qui sera expliquée dans le chapitre 3) utilisera l'ensemble de notions traitées dans ce chapitre-ci pour structurer la collecte de données.

Il y a d'abord le statut de l'image qui est changé par sa captation et son potentiel de distribution instantanée. Maintenant, en plaçant l'individu au centre du monde, il est nécessaire de s'interroger sur le point de vue immersif et les différents attributs qualitatifs qui y sont liés. C'est en ce sens que j'ai développé la typologie présentée dans le lexique (en annexe) en cours de rédaction de ce mémoire. Ceci m'amène à la question de recherche et de création du présent ouvrage : comment la pratique du selfie 360° modifie-t-elle ma conception de la mise en scène de soi photographique ? Avant de proposer ma propre interprétation, le chapitre 2 présentera le travail de trois artistes qui ont exploré, à leur manière, le questionnement sur l'image de soi numérique.

CHAPITRE 2

LA MISE EN SCÈNE DE SOI QUOTIDIENNE

Dans le cadre de ce mémoire, deux grands axes se dessinent. Le premier axe cadre le contexte de la mise en scène de soi en relation avec la notion d'archives. Le second vise, par le biais d'une recherche-crédation, à recueillir mes prises de vue immersives de manière concrète et à partager l'ensemble de mon exploration. Avant d'aborder le côté pratique de la création, il est important de montrer comment cet intérêt envers les nouvelles méthodes de captation de soi s'illustre dans les projets de trois artistes contemporains. Ce chapitre est destiné aux artistes qui ont inspiré et guidé ma démarche artistique et qui, par leurs propos, ont influencés la recherche-crédation à la base de ce mémoire.

D'abord, j'aborderai la mise en scène de soi basée sur les écrits du sociologue Erving Goffman. Selon lui, chaque individu offre une performance sociale dans la vie de tous les jours. De la sorte, la relation de soi avec les autres provoque la fabrication d'une façade. Cette sorte de carapace est décrite dans son ouvrage *La Mise en scène de la vie quotidienne* (Erving Goffman, 1973) comme un masque porté en public et permet de comprendre certains comportements et interactions sociales. Son concept d'intersubjectivité dans la vie quotidienne (relation subjective envers soi et les autres) est abordé sous forme de performance dans la vie de tous les jours. Ces notions de perception de soi sont importantes dans mon approche de l'égoportrait immersif. On peut donc évoquer le concept de double performance, soit celle de photographe et de photographié :

Le langage distingue entre : *je vois* (c'est la forme transitive du verbe voir) *je suis vu* (c'est sa forme passive) et *je me vois* (c'est sa forme réfléchie). Au contraire, le modèle photographié est en même temps voyant et vu et, sitôt l'image développée, il est en même temps celui qui se voit à la fois comme voyant et comme vu. (Serge Tisseron, 2002, *Le mystère de la chambre claire*)

En ce sens, la rédaction de ce travail consiste à inscrire l'égoportrait immersif avant tout comme une double performance d'utilisateur et de sujet photographié.

2,1 LE JOURNAL PANOSCOPIQUE DE LUC COURCHESNE

Luc Courchesne, aujourd'hui très actif dans la production de contenu à la Société des arts technologiques de Montréal⁹, est un artiste canadien pionnier du photo-journal immersif. La figure 6 est une capture d'écran d'une recherche sur le web qui permet une vue d'ensemble de la création des clichés tirés du *journal panoscopique*¹⁰. La figure 7 présente l'installation offerte lors d'une exposition photographique de ses prises de vues sphériques tirées du quotidien. La proposition de l'artiste de partager certains *points de vue panoscopiques* en matérialisant ses photos immersives sous forme d'installation permet de rejoindre un large public.

⁹ Communément appelé la SAT : [<https://sat.qc.ca/fr/tag/luc-courchesne>]

¹⁰ Tougas, C. (2009). De l'œil à l'œuf/Luc Courchesne + co-crédation de Marie Chouinard. Pierre-François Ouellette art contemporain, Montréal. 17 janvier — 7 mars 2009. *ETC*, (87), 30–32.



Figure 6 : Diapositive tirée de ma présentation lors de la soutenance de ce mémoire.
Source : Eaube 2019



Figure 7 : Image du journal panoscopique tirée du site theartstack.com
[<https://theartstack.com/artist/luc-courchesne/farher-daughter-daughter-son-palindrome>]

Dans la revue *Ciel Variable*, on retrouve une rétrospective de l'œuvre de Luc Courchesne. À ce propos, les termes utilisés pour décrire le rapport à la technologie 360° se rapportaient plutôt aux perceptions et sensations du spectateur :

Cette série photographique explore les conventions du panoramique, les déformations spatiales inhérentes à une lentille télescopique de 360 ° (proche et lointain, bas et haut, vide et plein, lumières et espaces contrastés) et le jeu d'apparition et de camouflage du photographe, autour du trou noir créé en plein cœur de l'image par la lentille [...] Prélevées dans le vif de la vie quotidienne de l'artiste, elles [les images] ressemblent davantage à des échantillonnages fortuits qu'à des segments logiques. Chacune porte une date qui la rattache à un moment singulier et ces moments composent un itinéraire à travers des terres lointaines et familières.¹¹

Lors de sa parution en 2003, le langage propre à la photographie 360° était moins élaboré qu'aujourd'hui (où l'on trouve, sur le web, une panoplie d'utilisateurs pour qui l'usage du 360° est fréquent). Ainsi, cet extrait de l'article démontre et exprime de manière poétique le type de rapport à la déformation spatiale de l'image représentée par la *panoscopie* de Luc Courchesne.

2,2 LE PROJET *SELFICITY* DE LEV MANOVICH

L'apport du travail de Lev Manovich dans le domaine des arts numériques est immensément important. L'ensemble de son œuvre est guidé par une ligne narratrice qui, selon moi, est la suivante : l'emprise culturelle de la machine (l'ordinateur) dans la vie de tous les jours et son usage créatif dans la collecte des données. Ainsi, il propose que l'interface soit un intermédiaire non négligeable contemporain dans le

¹¹ Massumi, B. (2003). *Panoscopie: la photographie panoramique de Luc Courchesne* CV Photo, (60), 27-28 : [<http://cielvariable.ca/numeros/ciel-variable-60-vision/luc-courchesne-journal-panoscopique-brian-massumi-panoscopie-la-photographie-panoramique-de-luc-courchesne/>]

processus de visualisation des images numériques. Dans sa thèse *Le narcissisme du selfie : esthétique et pratique de la subjectivité contemporaine*, Marina Merlo expose clairement le concept d'interface culturelle de Manovich qu'il m'est nécessaire de présenter. En particulier :

Dans son ouvrage *Le Langage des nouveaux médias* (2010), Lev Manovich emploie le terme « interface culturelle » pour décrire les rapports entre l'homme et la culture sous forme numérique. Selon Manovich, dans nos sociétés où la distribution de toutes les formes culturelles se fait par ordinateur, l'interface qui était, jusqu'à récemment, une interface homme-ordinateur doit maintenant comprendre également l'apport de la culture [...] Dans le cas du selfie, on peut parler de l'interface entre le photographe et l'appareil, entre le spectateur et l'image, mais aussi de l'interface entre le photographe et son spectateur présumé, cette deuxième relation s'établissant par l'intermédiaire de l'appareil connecté aux réseaux divers (Merlo, 2017, p. 38).

Lev Manovich a conçu différentes créations numériques qui permettent de mieux comprendre le phénomène individuel et global de la pratique des arts par le biais du numérique. C'est particulièrement le projet *Selfiecity* de Lev Manovich et son équipe (disponible en ligne depuis sa création en 2015), qui est une source d'inspiration pour moi. Utilisant la visualisation des métadonnées liées aux égoportraits publiés en ligne,



Figure 8 : Image tirée du site Selfiecity.net

Lev Manovich utilise la visualisation de données « *big data* » et les combine sous forme de compositions graphiques créatives qui illustrent les grandes tendances dans la prise d'égoportraits à travers le monde.

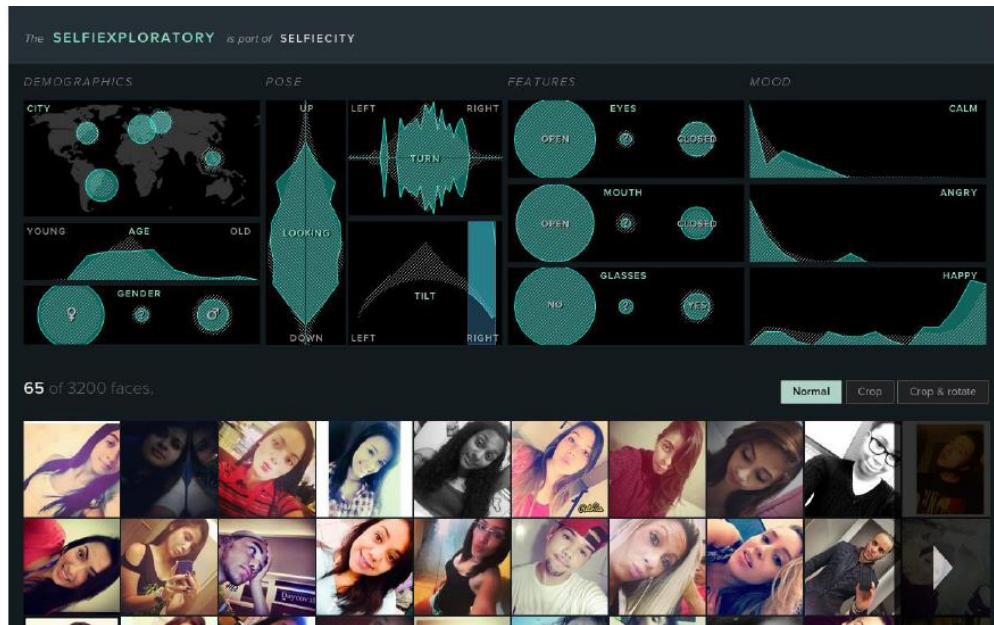


Figure 9 : Image tirée du site Selficity.net

La visualisation de données soulève un questionnement sociologique sur l'emprise culturelle de l'interface du téléphone intelligent. En utilisant un échantillonnage de 120 000 égoportraits pris dans cinq métropoles différentes (Bangkok, Berlin, Moscou, New York et Sao Paulo), voici les principales conclusions :

1. Les gens prennent moins d'égoportraits qu'on le présume ;
2. Il y a considérablement plus d'égoportraits pris par des femmes ;
3. C'est une pratique de jeunes ;
4. Les preneurs d'égoportraits sourient plus à Bangkok et à Sao Paulo.

Par cette nouvelle forme de représentation de soi, le sujet se retrouve dépendant de l'interface pour partager avec autres ses données numériques et son vécu.

2,3 LAVIE EN 360 DE BEN CLAREMONT

Ce qui m'intéresse particulièrement chez cet artiste est qu'il publie régulièrement en ligne ses expérimentations permettant ainsi de suivre les différentes déclinaisons créatives issues de son exploration de la technologie 360°. Ben Claremont pratique la photographie 360° en utilisant plusieurs types d'appareils de captation dont il explore les capacités de manière ingénieuse. Il partage en ligne ses découvertes sur l'usage quotidien et créatif des dispositifs 360° sous le nom de sa compagnie «*Life in 360*» sur plusieurs plateformes sociales, telles que YouTube (figure 10) et Instagram.

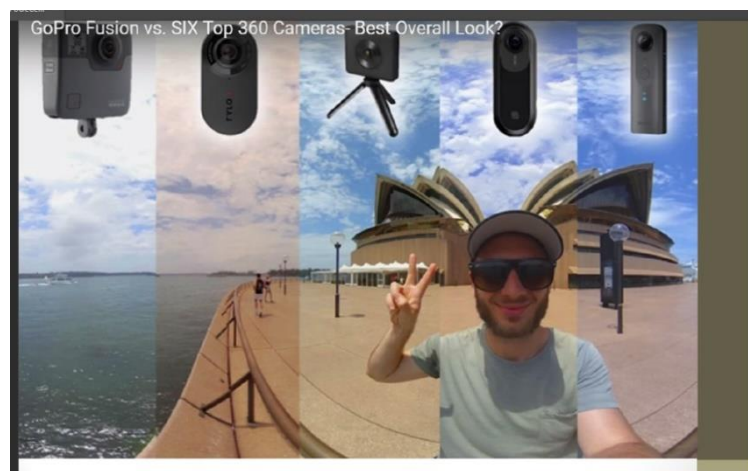


Figure 10 : Image tirée de la chaîne YouTube «*Life in 360*»

En recherchant le mot-clic #lifein360 sur l'application du réseau social en ligne Instagram, il est possible d'avoir accès à un nombre élevé d'expérimentations quotidiennes de plusieurs autres utilisateurs étant reliés à ce référent. Cette méthode de recherche par « *tagging indexée* » pour trouver des fichiers photos sur les réseaux sociaux permet la création de communautés d'utilisateurs qui se regroupent sous cette thématique de photographie 360°.

Ben Claremont est encore à ce jour un des seuls qui a traité du sujet dans un *livre numérique* entièrement dédié à la photographie 360°. Son livre est principalement destiné à vulgariser l'expérience pour de nouveaux utilisateurs de ce type de caméra. Ce livre, « *Life in 360* », montre à l'utilisateur les bons procédés pour faire une captation 360° réussie et l'informe des outils actuellement disponibles sur le marché.

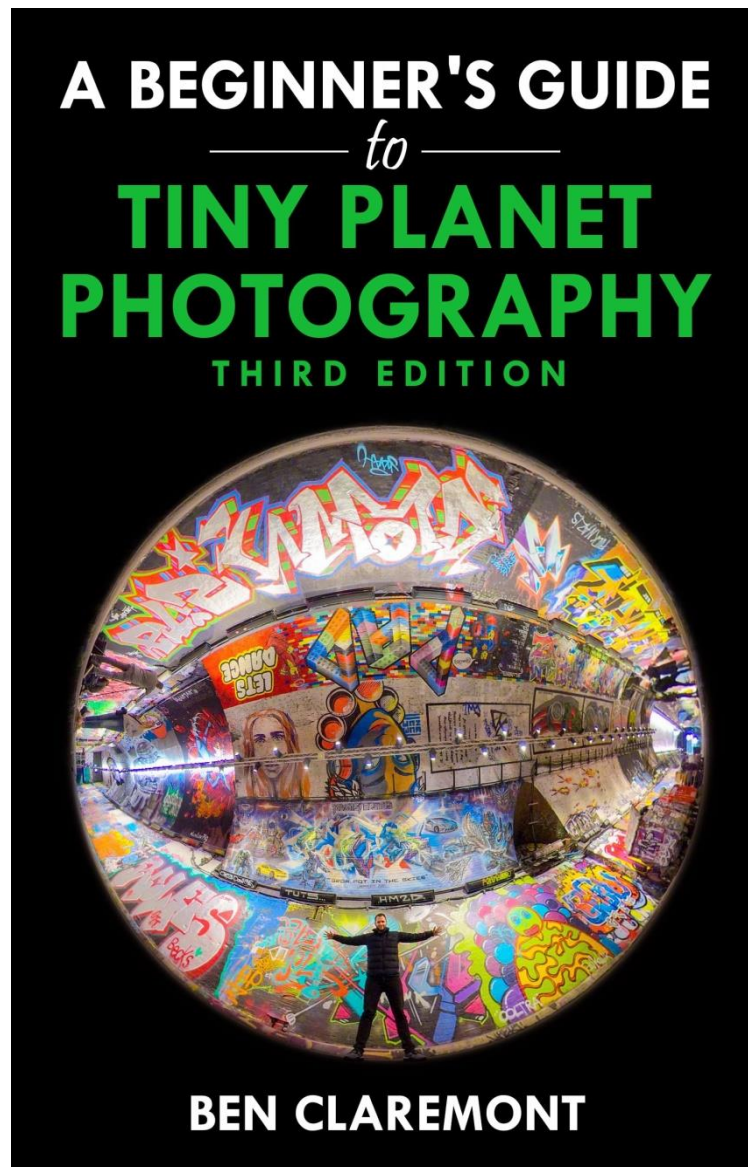


Figure 11 : Image tirée de la couverture du livre numérique de Ben Claremont

Aussi, il diffuse beaucoup d'information récente sur les types de caméras bon marché, leurs paramètres, les applications mobiles complémentaires et les logiciels de montage pour traiter les images ou réaliser des vidéos. Justement, il fait surtout l'étalage des types des possibilités à un large public de curieux. Personnellement, j'aurais aimé en apprendre davantage sur la typologie des différents styles de compositions issues des projections géométriques. Cela dit, je me suis lancée dans la

rédaction de cet ouvrage pour mieux comprendre le contexte de la réalisation de sa vie en 360°.

Ainsi, les présentations de Luc Courchesne, Lev Manovich et Ben Claremont permettent de mettre en avant-plan la manière dont ces artistes abordent l'usage de la technologie derrière la pratique photographique selfique et 360°. Dans ces trois cas, la pratique artistique est tirée d'une démarche issue de la vie quotidienne.

Suite à la présentation des trois artistes, j'ai retenu trois grands axes sur lesquels j'ai orienté ma pratique, soit :

1. La mise en scène de soi dans le vif du quotidien ;
2. La création d'un assemblage photographique pour montrer l'ensemble des données numériques ;
3. La rédaction d'un photo-journal de prises de vue immersives.

C'est dans ce cadre d'inspiration artistique que j'ai entamé la conception du SelfOrama. C'est l'objet du prochain chapitre.

CHAPITRE 3

LES TECHNOLOGIES DE CAPTATION 360°

Outre l'intérêt porté à l'image de soi, il y a un engouement à mieux comprendre les bons procédés pour mieux exploiter l'outil de captation 360°. Ce chapitre sera axé sur les différentes composantes associées à la pratique qui me semblent intimement liées à la proposition créative du Selforama. Les milliers de fichiers photos recueillies pour la création ont été archivées sous forme de photo-journal. Après un an de cumul de matériel, j'ai procédé à l'impression de certaines de mes photos pour mieux communiquer ce que j'ai vécu. Ce récit de mes voyages a servi d'inspiration à mon exposition photographique SelfOrama. Pour la première fois, j'avais une vue d'ensemble de mes captations et je les contemplais sans l'interface intermédiaire de l'écran lumineux. Avant d'élaborer sur les choix liés à l'exposition de ma mosaïque photographique, je devais mieux comprendre le fonctionnement de l'outil de captation. Pour cette démarche, il a d'abord été nécessaire de bien définir :

1. Les spécificités du média ;
2. L'expérience de la prise de vue ;
3. Les types de projection.

3,1 LA DÉMARCHE DE LA PRISE DE VUE

Le système de captation utilisé est constitué d'une caméra 360° connectée à distance à un écran numérique. J'utilise, entre autres, la caméra omnidirectionnelle Orbit de Kodak (figure 12) ainsi qu'un téléphone intelligent Huawei P20. Une fois les deux périphériques connectés en réseau, il faut ajuster les paramètres de prise de photo à partir d'une application préalablement téléchargée sur le téléphone intelligent. Par la suite, le pipeline de production d'une image immersive est similaire à la création d'une image traditionnelle, soit la captation, la sélection, l'édition et la diffusion. Grâce au *nomadisme numérique*¹², une prévisualisation en temps réel se fait directement sur les lieux de captation.



Figure 12 : Caméra omnidirectionnelle Orbit tirée du site internet de Kodak :
[<https://kodakpixpro.com/cameras/360-vr/orbit360-4k>]

En ce sens, l'expérience utilisateur est au cœur du processus de captation omnidirectionnelle, voire 360°. N'ayant plus de distinction entre le devant et le derrière de la caméra, les objectifs des deux côtés de l'appareil capturent l'ensemble

¹² Désigne les possibilités offertes par l'accessibilité à la mobilité connectée.

de la scène. Par conséquent, les deux prises de vue sont déclenchées en simultané et sont assemblées automatiquement en une seule image panoramique, dite équirectangulaire. On appelle communément cette étape le « *stitching* » (processus d'assemblage des deux prises de vue qui permet de créer une image aplanétique équirectangulaire). Cette image « *stitchée* » peut ensuite être projetée sur une forme volumétrique telle une sphère, pour devenir ce que je nomme une photosphère.

Au moment de la captation, il est possible de basculer d'un type de projection à l'autre simultanément et de manière interactive, via l'application mobile. Grâce à l'interaction tactile disponible sur l'interface d'un écran numérique, il suffit de balayer l'image avec le doigt pour se déplacer de manière interactive dans l'image en temps réel ou préalablement transférée. Expérimenter quotidiennement ce type de captation de soi provoque un nouveau rapport à la représentation de soi. Multiplier ces moments de *présentification photographique immersive* sur le terrain a été pour moi l'approche priorisée pour accumuler un maximum de données à analyser.

En raison de l'effet créé par les objectifs grand-angles, l'image est rendue avec une énorme distorsion. La conception même de la prise de vue devient une toute autre chose. Notre œil est habitué de voir les images à plat, mais ce type d'appareil offre une tout autre spatialisation de l'espace environnant. En effet, la courbure de champ crée un effet de distorsion ; plus les objets sont proches des lentilles, plus leur taille sera exagérée. On peut qualifier de *perspective alternative*¹³ la distorsion en barillet

¹³ Terme tiré de la série photographique *Alternative Perspective* de Randy Scott Slavin

créée par la caméra. En ce sens, l'univers de la photographie 360° force à concevoir la composition de l'image de manière plus globale. La projection aplanétique dite équirectangulaire contrevient à la représentation canonique européenne de la perspective, telle que développée à la Renaissance (conçue pour un spectateur unique positionné directement devant le canevas). Dans le cas des différents types de projections qui seront présentés dans ce mémoire, les *points de fuite* ne se rencontrent pas au même endroit; ils sont multiples.



Figure 13 : Image aplanétique équirectangulaire. Source : Eaube 2017

Par exemple, la figure 13 présente une prise de vue aplanétique. Telle une anamorphose, l'image est déformée. En raison de leur proximité avec la caméra, les feuilles de l'arbre occupent une plus grande importance dans la composition que moi, la selfiste à la perche. Cette même image est aussi présentée sur la figure suivante, cette fois, projetée sur une forme volumétrique sphérique. Ce système de visualisation

du 360° permet une reconstitution de la spatialisation de la scène initiale. Pour faciliter la reconnaissance de ce type de projection, je la nomme *photosphère*, bien que certaines applications mobiles utilisées la nomment *ballon-miroir* ou *boule de cristal*.

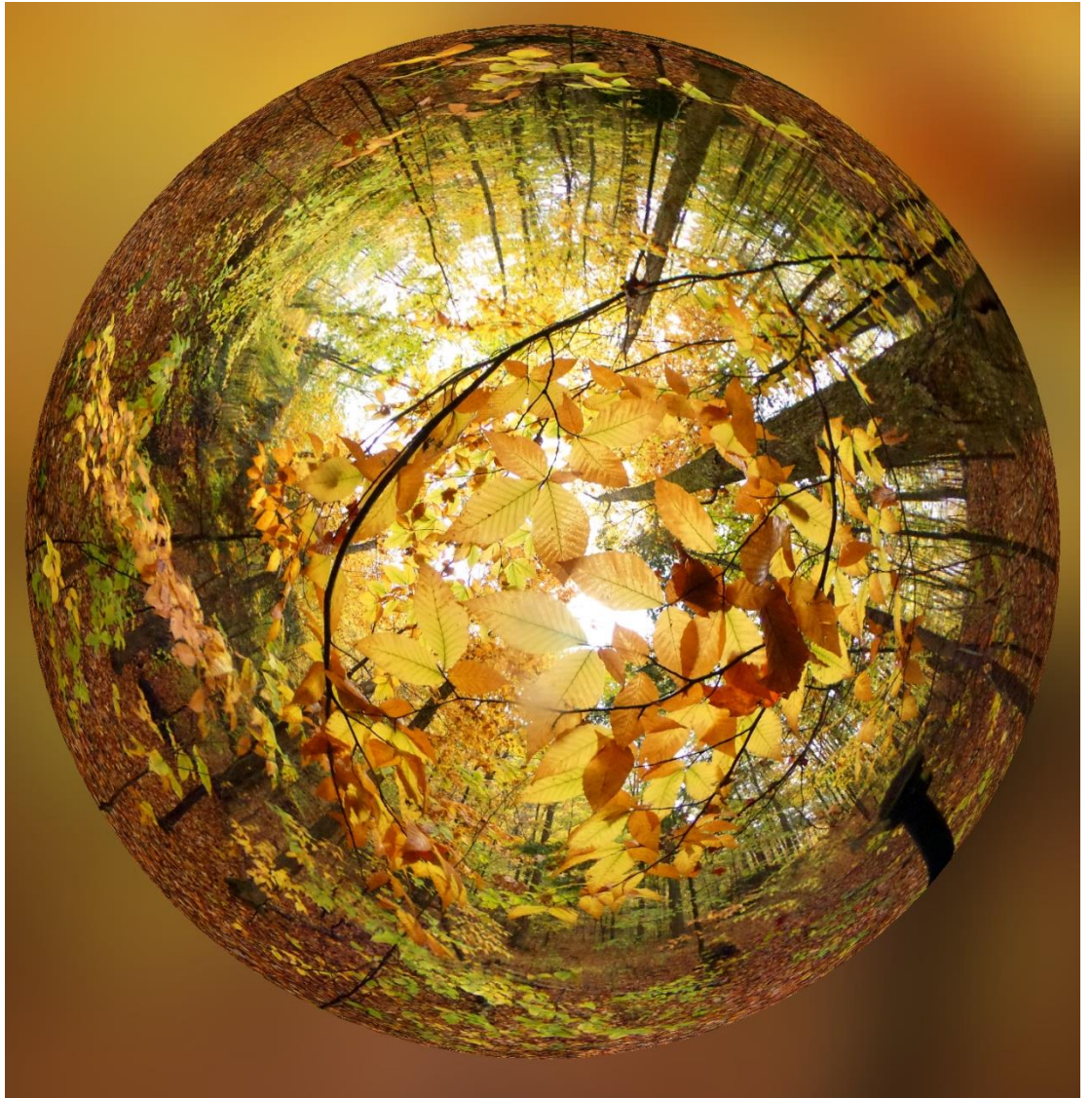


Figure 14 : Photosphère conçue à partir de la figure 13. Source : Eaube 2017

3,2 LE PHOTO-JOURNAL COMME ARCHIVE DE DONNÉES

Tel que mentionné précédemment, l'expérience utilisatrice en contexte de nomadisme numérique, soit la captation et l'archive de la vie quotidienne ¹⁴ sur la route, a été pour moi la meilleure méthode pour cumuler des données dans ce nouveau contexte de création en immersion. Dans l'optique de vouloir saisir de bons clichés selfiques, j'ai archivé des milliers de fichiers captés, accumulés, triés et sélectionnés. Les moments d'exploration du format immersif se veulent une façon d'extérioriser l'implicite de cette démarche photographique.

À ce moment, je ne savais pas encore quel allait être le résultat artistique, mais j'ai continué de capter des centaines de moments immersifs quotidiennement, sur la route, que ce soit à Vancouver, en Ontario ou au Québec. L'apprentissage par la pratique m'a permis de favoriser, à quelques occasions, une sélection qui me plaisait. Cet élan artistique m'a permis d'alimenter le photo-journal, en quelque sorte pour témoigner de mes expérimentations photographiques concluantes concernant cette perspective renouvelée.

Pour la plupart, les prises de vue ont été captées à la suite de l'activation d'un mode de déclenchement automatique, par intervalles de 10 secondes, me laissant ainsi plus de liberté dans mes mouvements. Avec ce mode de captation dit « *timelapse* », il a été plus facile pour moi de centrer mon attention sur :

¹⁴ Fait référence à la conception Goffmanienne de la performance dans la vie quotidienne combinée aux termes proposés plus tôt sur l'œuvre de Luc Courchesne

1. Le bon fonctionnement du dispositif ;
2. La performance au cœur de l'action ;
3. La composition de l'image.

Tel qu'illustré à la figure 15, en faisant rejouer le « *timelapse* », il est possible de sélectionner le meilleur des points de vue de la séquence animée. En procédant ainsi, il est plus facile de déterminer le moment où la composition semble la plus équilibrée au niveau esthétique.

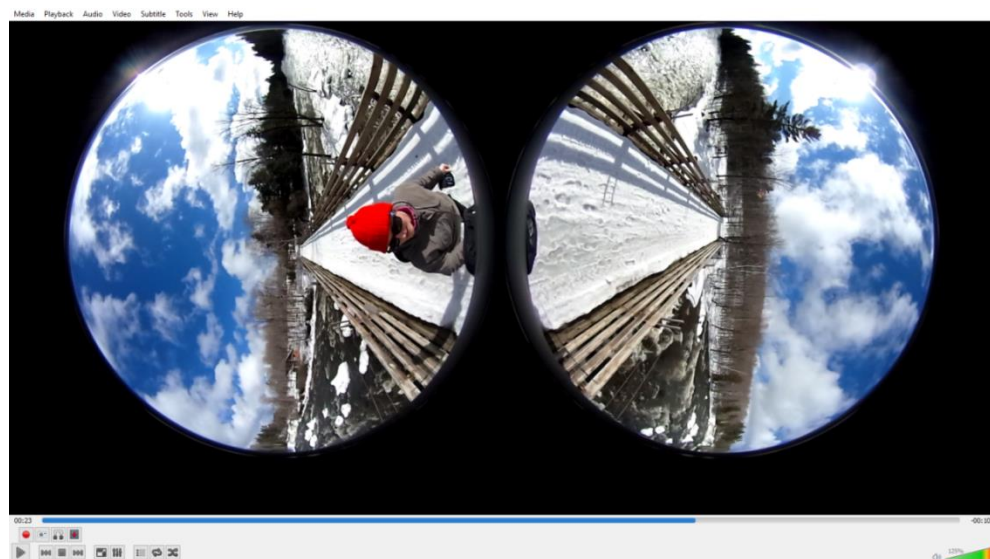


Figure 15 : Capture d'écran d'un moment immersif sur la route. Source : Eaube 2017

Bref, j'ai archivé une panoplie de séquences de prises de vue dans différents contextes urbains ou en nature, ici et là. Les déplacements pendant un an, m'ont permis, au fil des saisons, d'expérimenter l'outil de captation, et ce, dans plusieurs types de conditions. Le résultat attendu avec cette collecte de données est un ensemble de fichiers numériques de moments photographiques en 360° sur 360 jours, lesquels ont été traités en donnant de l'importance à la composition. À ce moment,

j'ai pu avoir une vue d'ensemble de l'échantillonnage. La sélection et l'assemblage de mes plus belles captations ont fait partie du processus de décision pour l'exposition du SelfOrama.

3,3 LE PIPELINE DE TRAVAIL

Le partage d'une image immersive ou sphérique est constitué d'une chaîne de traitements techniques. La figure 16 schématise les quatre étapes de captation proposées par la compagnie Ricoh¹⁵ pour capturer le monde en 360°.



Figure 16 : Chaîne de traitements techniques des fichiers proposés par la compagnie Ricoh

¹⁵ Proposé pour l'utilisation du modèle Théta de Ricoh: [theta360.com], 10 août 2019.

J'ai utilisé ces étapes de création des fichiers 360° (proposées par la compagnie Ricoh) dans mon processus de création, soit :

1. La prise de photo ;
2. L'affichage ;
3. L'édition ;
4. Le partage.

Cette chaîne de traitements est facile à utiliser avec la caméra Theta V et le pipeline de travail est fluide à opérer. L'application mobile Theta+ est spécialement conçue pour ce modèle de caméra. Une fois la caméra 360° connectée à mon téléphone intelligent, il est possible de visualiser et de synchroniser l'image captée à même la galerie de photos du téléphone. Entre autres, l'application mobile Theta+ permet aussi de régler et d'ajuster les paramètres de la composition, telles la taille de l'image ou encore la balance des blancs. À travers l'interface du dispositif connecté, il est aussi possible de se balader dans la photosphère et de balayer tactilement l'écran en temps réel. Devenant une télécommande, le téléphone permet de s'éloigner de la caméra et de déclencher à distance. Cette connectivité multipériphérique favorise une mise en scène plus active et variée en transgressant la limitation physique de la distance du bras ou de la perche à égoportrait. Ainsi, lorsque je scénarise une mise en scène de moi, je dois aussi avoir conscience des déclenchements en continu commandés par mon téléphone intelligent que je tiens à la main. Ce qui offre un nouveau type de prise de vue de soi, beaucoup moins « *selfish* » !

3,4 LES PROCÉDÉS 360°

Tel que mentionné au point 3.1, à partir d'un seul et même déclenchement, une photographie panoramique équirectangulaire est créée. Comme le démontre la séquence d'images qui suit, la même prise de vue 360° peut ensuite être transformée en différentes projections géométriques et donner des rendus complètement différents. Les grandes catégories de projection des images photographiques 360° ont été énumérées (et reprises dans le tableau de la p. 45) pour mieux répertorier et synthétiser les types de déclinaisons possibles d'une seule et même prise de vue.



Figure 17 : Image équirectangulaire. Source : Eaube 2017



Figure 18 : Image immersive aplanétique (dans ce cas-ci monoscopique). Source : Eaube 2017



Figure 19 : Capture d'écran d'une photosphère. Source : Eaube 2017



Figure 20 : Petite planète. Source : Eaube 2017

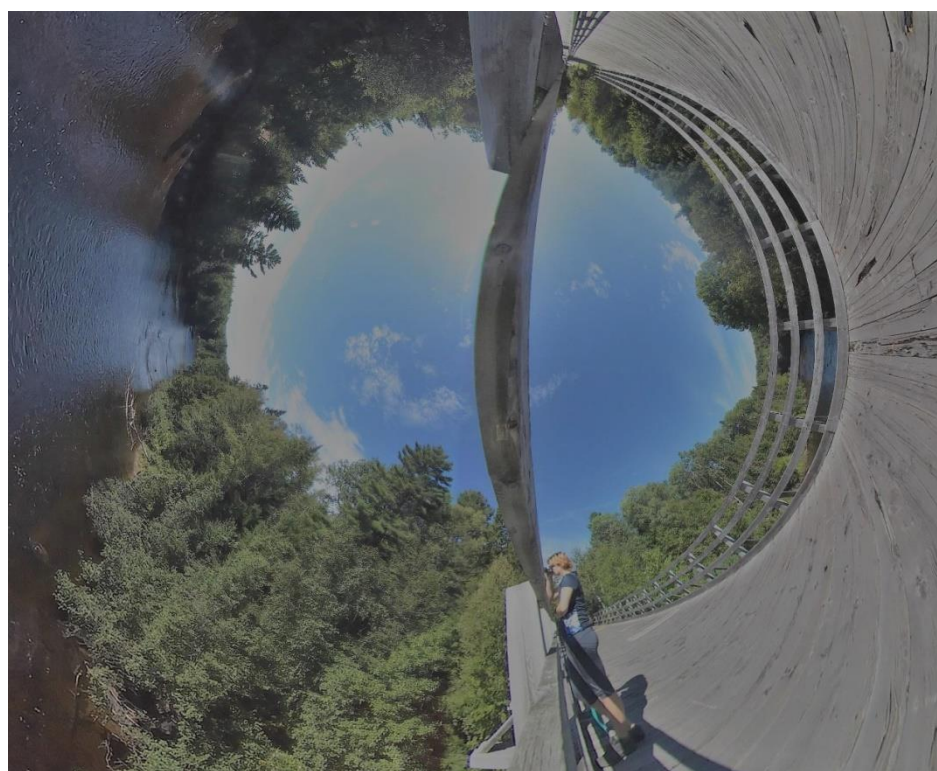


Figure 21 : Petite planète inversée. Source : Eaube 2017

Tableau 2 : Les types de projection des images 360°

Types de projections	Description
Équirectangulaire	Image 360° aplanétique (dépliée et créée à partir d'un panorama de photos dans un format de rapport de 2:1, soit la longueur est 2 fois la hauteur).
Monooscopique ou stéréoscopique	Format immersif et interactif souvent associé à un changement d'état psychologique en transformant illusoirement la réalité visuelle de l'espace environnant. Comme utilisateur ou spectateur, l'interaction se fait avec le dispositif de captation ou de projection d'images numériques, possiblement visualisées par le biais d'un casque de réalité virtuelle.
Photosphère	Photo panoramique immersive projetée sur la surface intérieure d'une sphère. Il y a possibilité de faire un arrêt sur l'image et d'en saisir une photo sphérique.
Petite planète ou « <i>tiny planet</i> »	Projection monoscopique centrée sur le nadir. La présentation d'une image immersive dans un format à cadre fixe. La sphéricité du rendu est créée par la distorsion de l'image panoramique équirectangulaire, à l'aide d'une application mobile d'édition d'image 360°.
Petite planète inversée	Inversement à la projection géométrique sphérique petite planète, la proportion de l'image visualisée est dirigée vers le zénith. La petite planète inversée permet d'être entouré par son paysage.

Ces multiples points de vue d'un même instant proposent une réinterprétation de la manière dont on perçoit l'archive de l'image.

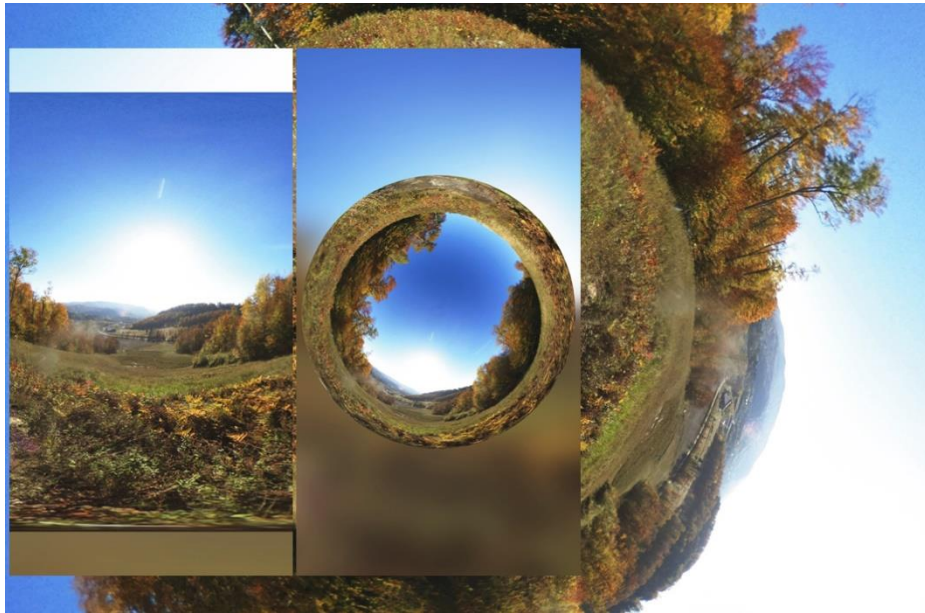


Figure 22 : Montage style petite planète, inversée et immersive. Source : Eaube 2017

Les nouveaux types de projections immersives et sphériques comme la photosphère, la petite planète ou la petite planète inversée (illustrées à la figure 22) donnent accès à un nouveau rapport au monde.

3,5 LES OUTILS D'ÉDITION

L'édition du 360° offre plus de flexibilité qu'une composition à cadre fixe. Le canevas numérique de la photosphère donne accès à l'expérience personnalisée de balayer la photo du doigt pour se déplacer dans l'image. Ainsi, il est possible de faire plusieurs arrêts sur l'image de la scène capturée 360°. Tel qu'à la figure 23, à partir d'une photosphère, visualisée sur un écran numérique, il est possible de créer

plusieurs styles d'images à partir du même fichier photographique. C'est donc dire qu'à partir d'un seul déclenchement, on peut modifier la même prise de vue et offrir plusieurs nouvelles perspectives sur un même lieu familier déformé par l'angle exagéré des objectifs.



Figure 23 : Triptyque de la même prise de vue : style petite planète, photosphère et petite planète inversée. Source : Eaube 2017

De ce fait, il est possible de replonger dans l'image et d'interagir avec le moment capturé pour le recadrer. La facilité de travailler la prise de vue 360° me fait repenser à l'environnement de captation autrement. Avec l'interaction tactile sur l'écran numérique, le retour sur l'image est illimité et plusieurs nouvelles compositions peuvent être créées. Voilà qui permet plus de présence lors du moment de captation dans mon double rôle de photographe photographié. Justement, au-delà du besoin d'archiver et de partager des moments à soi, l'expérience en soi est fascinante !

Également, comme l'illustre la figure 24, la disposition des formes sphériques sur l'affiche s'apparente à la disposition du contenu photographique de l'application mobile Theta+.

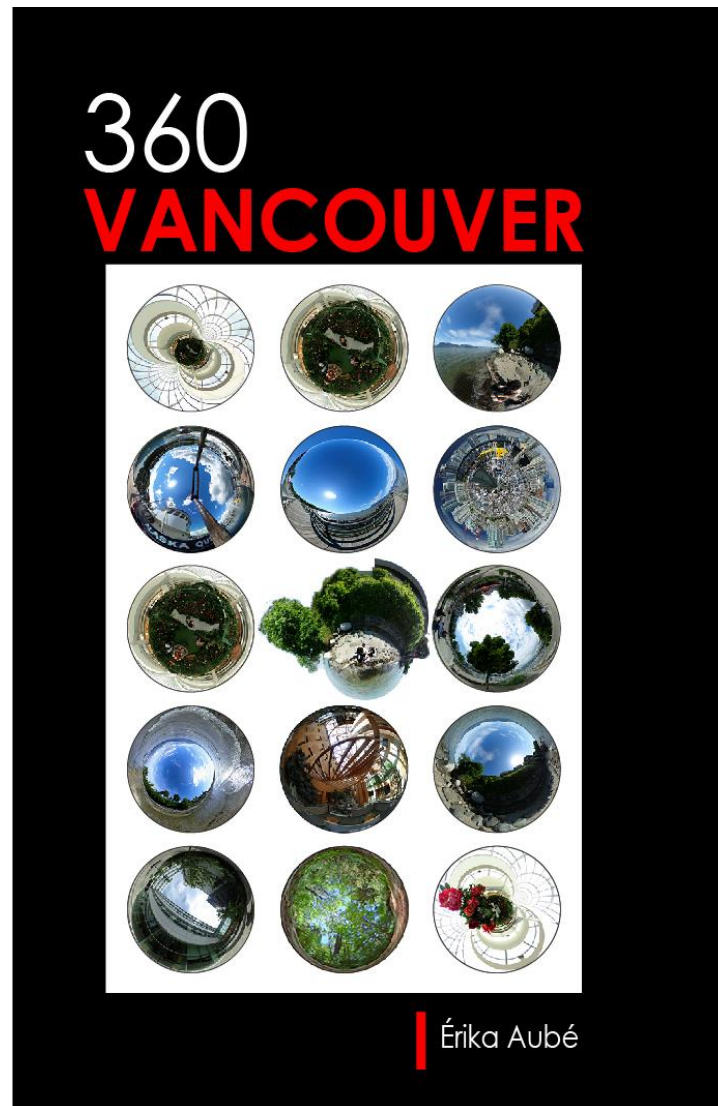


Figure 24 : Affiche en vue d'une première présentation visuelle. Source : Eaube 2018

Il est intéressant de mentionner que, c'est sous cette forme circulaire qu'il est possible de visualiser les prises de vue dans l'interface de l'écran connecté à la caméra avant qu'elles ne soient transférées. Par contre, il n'est pas possible de sauvegarder les fichiers dans différents types de projections avant le transfert. L'inspiration derrière la

création de cette affiche présentant des images à cadres fixes est directement inspirée de cette lacune. Puisque la principale façon de rendre accessible et de faire connaître l'expérience 360° au grand public est en présentant une composition 2D à cadre fixe, la conception de cette affiche m'a fait réaliser qu'au lieu de porter mon focus sur l'interchangeabilité du format, je devais miser sur une proposition artistique qui mette en valeur l'ensemble des lieux visités.

3,6 LES MODES DE DISTRIBUTION

Aujourd'hui, la popularité de l'égoportrait est sans doute due à son accessibilité. Le processus de captation et de publication d'un portrait selfiste est simplifié avec le téléphone intelligent. Ce contexte médiatique actuel offre une liberté de créer des images 2D en toute mobilité pour archiver certains moments significatifs pour soi. La conception, la sélection et la mise en ligne se font simultanément. Éventuellement, il en sera de même pour la diffusion d'un *selfie immersif* lorsque cette pratique sera plus connue et accessible pour le grand public. De nouvelles avenues s'offriront à l'utilisateur 360° pour faciliter le partage des images immersives, comme c'est déjà le cas pour les grandes plateformes bien connues (Facebook, YouTube, Google, entre autres). Celles-ci permettent déjà la diffusion et la visualisation des fichiers photos ou vidéo dans un format 360°.

De plus, dans tous les cas de partage d'images en ligne, il y a la possibilité d'associer des référents que l'on indexe à l'image. Tel que mentionné à la page 17, les métadonnées permettent d'inclure les coordonnées de géolocalisation ou autre, que

l'on ajoute comme attributs, tels les tags, à la photographie numérique. L'idée de faire véhiculer mon travail sur le web aurait de fortes chances de rejoindre un public plus large, voire mondial. De plus, la dématérialisation des fichiers photographiques numériques permet de ne pas se soucier du poids et de la taille de l'image pour procéder au transfert en ligne. Voilà autant de bons arguments pour partager mon échantillonnage de captations 360° avec un grand nombre d'utilisateurs via le web. Par exemple, Instagram regroupe une grande communauté d'utilisateurs qui partagent régulièrement leurs expérimentations avec les dispositifs de captation sphérique, comme le fait Ben Claremont (présenté au chapitre 2). Le travail de ce photographe, principalement diffusé sur les réseaux sociaux, est certes avant-gardiste et génial, mais sont-ce vraiment des œuvres d'art qui font appel à un large public ? La nécessité d'avoir l'intermédiaire d'un écran lumineux pour visualiser le contenu numérique demeure pour moi un frein à se laisser saisir par une œuvre artistique. Aussi, l'image de soi existe bien souvent en ligne et presque uniquement au travers de l'écran, elle est donc virtuelle. Justement, est-il possible de briser ce rapport virtuel et technologique pour aborder la représentation de soi immersive ?

CHAPITRE 4

LE SELFORAMA

Les centaines de séquences photographiques captées durant la période de recherche-crédation sur la route ont été transférées, sauvegardées et archivées. Après une période de recul, assise à mon poste de travail fixe, j'ai pu avoir une vue d'ensemble de la collecte de données et considérer les meilleures options pour classer ces milliers de séquences captées. À ce moment, je me demandais comment traiter tous ces fichiers numériques... Je me suis rappelé mon principal objectif : celui de faire connaître et de partager avec les autres les ambiances environnementales et saisonnières distordues par le dispositif 360°. Puisque ce sont mes souvenirs personnels, j'ai quand même dû m'en détacher de manière à proposer autant de souvenirs captés en 360° tout en suscitant l'intérêt des autres et cela, autrement qu'à travers l'écran. J'ai dressé une liste des possibilités. Le procédé d'exposition photographique traditionnel, soit une multitude d'images 2D en galerie, est devenu l'option à prioriser. Cette façon de faire permet de montrer les lieux visités en un seul coup d'œil sans être asservie par la technologie. Il est intéressant de noter qu'en cours de route, durant cette recherche, le selfie a pris une tout autre fonction : celle de vouloir montrer les lieux et les circonstances liées aux expériences vécues, sans toutefois être le centre d'attention principal du rendu final. Ainsi, il m'a été permis de briser l'association générale de l'égoportrait aux réseaux sociaux avec le choix d'exposer de manière traditionnelle l'œuvre en une installation photographique.

4,1 GENÈSE DU PROJET

Le SelfOrama propose un ensemble de captations, ici et là, et offre un panorama de moments significatifs. Le terme SelfOrama est une contraction entre deux traditions : l'autoportrait et le panorama. L'idée est de partager les plus belles prises de vue immersives sous la forme d'une mosaïque artistique. Ce projet m'amène à ce que je considère comme l'essence de mes réflexions : le partage de mes captations quotidiennes d'égoportraits immersifs dans des lieux connus. Ayant plusieurs centaines de séquences de photos numériques des lieux touristiques populaires visités, à travers le Canada, l'intention est d'offrir un visuel varié de certaines prises de vue intéressantes. Afin de communiquer ce que j'ai vu et ce que j'ai vécu, l'intérêt principal est de faire voir les possibilités du 360° par mes expérimentations immersives quotidiennes. Bref, l'idée d'une mosaïque photographique permet d'avoir rapidement une vue d'ensemble des lieux et moments significatifs à mes explorations artistiques.

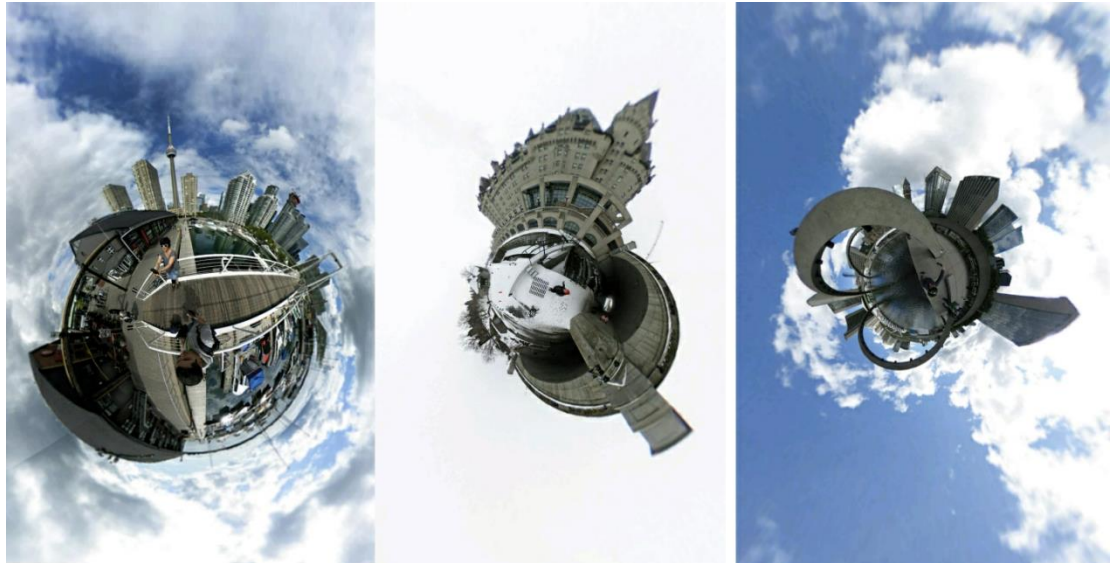


Figure 25 : Triptyque d'une première sélection de photos. Source : Eaube 2018

Lorsque le choix de ne pas passer par l'intermédiaire de l'interface d'un écran numérique a été fait, j'ai entamé la sélection du contenu visuel. Comme le veut le procédé traditionnel des photographes, la décision a été prise d'imprimer mes clichés. Comme le veut la bonne pratique, avant l'impression, j'ai créé des planches contact comme à l'époque, afin de déterminer le meilleur point de vue sur chacun des lieux visités. Étant donné la flexibilité de visualisation du format 360°, j'ai dû unifier l'ensemble des différents moments ici et là pour faciliter la lecture des images. Tel que présenté dans le triptyque de la figure 25, je n'ai retenu que le style petite planète pour harmoniser la présentation visuelle.

4,2 DESCRIPTION DU PROJET

Procédant ainsi à la sélection des plus beaux moments, avec l'intention de montrer la grande variété des lieux visités, j'ai choisi d'appliquer le style petite

planète sur toutes les photos sélectionnées afin de faciliter l'assemblage des images. Celles-ci se traitent mieux, car la photo devient une image conventionnelle à cadre fixe. C'est aussi la forme de projection qui permet de reconnaître le mieux les lieux. Dans un même ordre d'idées, pour une belle variété dans mes sélections, j'ai traité les images en m'assurant d'avoir sélectionné toute la gamme d'égoportraits répertoriés dans le tableau 1. Dans ce contexte de nomadisme numérique, peu importe la pose, l'environnement vole la vedette au sujet central (le photographe).



Figure 26 : Montage qui simule l'apparence d'une planche contact traditionnelle pour procéder à la sélection de photos. Source : Eaube 2018

Comme je le démontre par le montage réalisé sur la figure 26, j'ai procédé à la création d'une planche contact d'apparence traditionnelle avec mes créations

numériques. Lorsque le style petite planète a été enregistré, il n'est plus possible de balayer tactilement l'image du doigt (comme il est possible de le faire sur une photosphère, sur l'interface d'un écran numérique). En faisant un arrêt sur un cadrage définitif, l'image est alors fixée dans un type de composition 2D. Ainsi, il est beaucoup plus familier pour le spectateur, de faire la lecture visuelle du contenu.



Figure 27 : Planches contact d'une première sélection de photos. Source : Eaube 2018

Avec les milliers de fichiers photos accumulées sur mon ordinateur, mon plan d'action a été d'en sélectionner une par dossier et ainsi faire une sélection diversifiée des différents contextes de prises de vue. Comme le montre la figure 27, il est plus efficace de voir l'ensemble des sélections imprimées sous la forme d'une planche contact réelle. Variant selon les saisons, l'assemblage offre un ensemble visuel intéressant.

4,3 EXPOSITION PHOTOGRAPHIQUE

L'exposition publique de la mosaïque photographique s'est déroulée au quartier des spectacles de la Place des Arts en novembre 2018. J'ai choisi l'événement HUB Mtl (<https://hubmontreal.com/>), un rassemblement conçu pour les gens qui gravitent dans l'industrie de l'art numérique au Québec.



Figure 28 : L'installation du projet SelfOrama à l'UQAM durant l'événement HuB Mtl.
Source : Eaube 2018

Parmi les acteurs des industries créatives de l'UQAM à Montréal, l'événement de trois jours m'a offert la chance de voir la réaction des professionnels de la créativité numérique par rapport à mon travail. HUB Mtl s'est donné comme mission de mettre de l'avant le talent créatif quant à l'utilisation des nouvelles technologies, et cela, à un niveau international. Ce rassemblement a donné lieu à des conversations

inspirantes entrecoupées de conférences sur les innovations technologiques actuelles. Durant cet événement, j'ai eu la chance de présenter une première version de mon projet SelfOrama : une mosaïque photographique de petites planètes.



Figure 29 : Projet SelfOrama. Source : Eaube 2018

Lors de cette présentation publique, j'ai souvent eu à expliquer aux gens les procédés derrière la création des petites planètes et ce, à mon grand étonnement. Je supposais que le faible niveau de difficulté technique de mon choix créatif aurait été perçu par le public. Ces gens viennent spécifiquement pour l'attrait envers la technologie 360° ou gravitent déjà dans l'industrie de l'immersif et du numérique et ils connaissaient parfois très peu le procédé utilisé pour traiter mes images. Pour de meilleures explications, j'utilisais mon téléphone intelligent pour montrer les photosphères (photos visualisées au travers d'un écran). J'ai vu combien les visiteurs étaient impressionnés par la technologie immersive aux mille possibilités, encore peu

exploitée sans l'écran numérique. Également, la matérialisation de l'œuvre permettait au spectateur un rapport plus familier à une exposition photographique conventionnelle, sans la barrière de l'écran. Les curieux pouvaient se rapprocher de chacune de ces petites planètes pour mieux analyser l'image fixée au mur et ainsi contempler l'effet créatif de ces distorsions de la. Justement, plusieurs lieux emblématiques du Canada, notamment les chutes Niagara, le parlement d'Ottawa, le château Frontenac de Québec ont été priorisés pour que les participants puissent reconnaître des lieux qui leur sont familiers. C'est justement un des attraits pour cette démarche : l'intérêt du public est attisé par les photos, car ce sont des lieux touristiques populaires, donc connus.

Les bons commentaires des participants m'ont inspirée pour une prochaine exposition.

CHAPITRE 5

ANALYSE DES RÉSULTATS

5.1. RETOUR SUR LA REPRÉSENTATION DE SOI EN 360°

Le *selfie immersif* m'a permis de mieux concevoir le double point de vue de photographe photographié. Les diverses mises en scène de tous les jours témoignent du territoire parcouru. Ainsi, la période de recherche-crédation sur quatre saisons m'a permis d'accumuler une multitude de souvenirs aux ambiances environnementales singulières. La distorsion de la perspective propre à la caméra 360° crée inévitablement un effet de surprise et une fascination pour l'utilisateur. Pouvoir se voir en temps réel et faire partie intégrante d'une photosphère ou d'une image sphérique voilà qui amplifie le sentiment d'immersion dans l'environnement.

5,2 RETOUR SUR LA MÉTHODE DU PHOTO-JOURNAL

La classification des prises de vue immersives par date et par lieu a été le meilleur moyen d'archiver et répertorier la collecte de données sur la route. Par l'analyse du contexte selfiste, j'ai pu, dans un premier temps, faire un tour d'horizon du cadre propre à ce nouveau genre d'autoreprésentation. Puis, dans un deuxième temps, j'ai transposé les contextes propices aux égoportraits à la captation 360°. Aussi, la portabilité du dispositif m'a permis de faire mes déplacements sans être encombrée par la lourdeur du processus et du matériel. Au contraire, chemin faisant,

les étapes de création s'automatisaient et devenaient une chaîne de traitements techniques de plus en plus facile à opérer. Le pipeline de travail constamment renouvelé pour une meilleure optimisation du système de captation et de sauvegarde permettait de mieux conserver les expérimentations concluantes au niveau du contexte environnemental.

Grâce à cette manière si différente de concevoir et visualiser le monde en 360°, les diverses possibilités de création obligent à repenser le concept même de l'image photographique, numérique et immersive. Les types de projection 360° nommés dans le tableau 2 (de la page 45) permettent un nouveau regard sur son rapport au monde, sur l'innovation médiatique, sur la technologie et sur soi. Le photo-journal (en annexe) met en lumière certains moments clés de mon exploration du format immersif.

Répertorier les différentes variations de visualisation 360° a été l'approche privilégiée afin de mieux cerner l'état des choses. Les cinq types de projection déclinés d'une seule et même prise de vue permettent d'étaler les possibilités de visualisation. Interagir avec la *photosphère* en la faisant tourner sur elle-même devient une expérience interactive fortement ludique. Toutefois, la même photo n'est pas nécessairement intéressante dans tous ces types de projections. En plus, ce type d'image est cloisonné à l'écran : il faut nécessairement utiliser l'interface d'un écran pour les visualiser. Étant déjà quotidiennement connectée, j'ai ressenti le besoin de prendre du recul et de matérialiser l'œuvre pour mieux la partager avec le public. Je ne voulais pas me préoccuper du dispositif durant l'événement. J'utilise toutefois

quand même le terme immersion pour ce type de projection sphérique, car cette forme de présentation de l'image, la petite planète, n'est que l'aboutissement simplifié du processus qui découle d'une captation au cœur de l'action. J'ai fait le choix d'un seul de type projection géométrique pour mes captations 360° afin de rendre la présentation de mon œuvre plus épurée esthétiquement et moins complexe technologiquement.

5,3 RETOUR SUR LA NOTION DE SELFORAMA

Au départ, je voulais présenter les différents styles de projection possibles à partir d'une seule image tirée en 360° et mettre l'emphasis sur la flexibilité du format. En cours de route, l'intention de la création a pris une nouvelle tangente : celle d'harmoniser les différentes mises en scène en une seule œuvre. C'est aussi une belle manière de synthétiser l'ensemble de la démarche. L'idée de la mosaïque a été fortement inspirée de la vie quotidienne en 360° de Ben Claremont qui a lui aussi tenté de rassembler ses expérimentations sous différentes formes de constellations de petites planètes. Petit à petit, le choix artistique de prioriser le style petite planète (par rapport aux autres types) s'est imposé afin de faciliter et de réunir tous les moments de captation immersive. La mosaïque résulte également d'une volonté à amener le spectateur à contempler l'œuvre en deux temps. D'abord, à l'entrée en salle, on a une vue d'ensemble des photos sphériques, de l'assemblage de couleurs ainsi que d'une esthétique tout en rondeur. Puis, en se rapprochant, le participant peut plonger dans l'univers propre à chacune de ces petites planètes et ainsi les contempler une à une. Un participant de l'événement HUB Mtl m'a confié qu'il y avait quelque chose de

zen, une forme de fascination envers l'esthétisme épuré de la mosaïque. Bref, il était charmé par l'ensemble des images. À ce moment, j'ai senti que mes petites planètes inspiraient et suscitaient une belle émotion.

Sur la prochaine figure, je figure sur le cliché de l'exposition de mes petites planètes. De la sorte, j'ai effectué une forme de mise en abîme¹⁶ de ma démarche : la mosaïque de mes petites planètes devient elle-même l'ambiance environnementale de cet égoportrait.

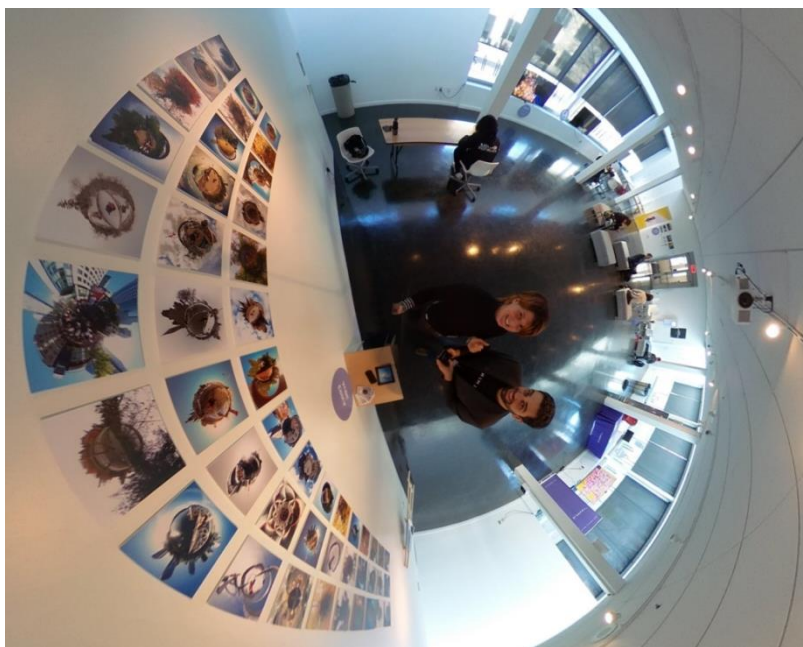


Figure 30 : Prise de vue style petite planète, lors de l'expo HUB Mtl. Source : Eaube 2018

La boucle se referme et permet de concrétiser l'intention derrière ma création : explorer la représentation de soi dans un contexte immersif.

¹⁶ Procédé incrustant une image dans une image elle-même

CONCLUSION

Cette étude a eu pour but premier de mieux comprendre un nouveau type de dispositif photographique en utilisant la représentation de soi comme principale base de réflexion. Ce que j'ai nommé le *selfie immersif* est devenu le moyen de me familiariser avec la pratique quotidienne de cet outil créatif 360°. En transposant les types de circonstances propices à une bonne mise en scène selfiste, j'ai cumulée une grande base de données de captations immersives. Ce travail devient donc un des premiers efforts d'analyse d'une pratique récente encore peu étudiée. Avec la volonté de faire connaître le 360°, ce mémoire a tenté de répondre à la question suivante : comment la pratique de la représentation de soi (l'égoportrait), en suivant une démarche de recherche-crédation, se transforme-t-elle au contact de l'usage des nouvelles technologies de captation immersive (360°) ? Pour répondre à ces interrogations, j'ai expérimenté le dispositif photographique immersif en utilisant l'égoportrait comme point d'ancrage dans différentes circonstances de nomadisme numérique.

Durant un an, j'ai capté certaines ambiances environnementales saisissantes et je suis devenue conditionnée à prendre des clichés de ma vie. Variant les contextes et les mises en scène, le chemin parcouru m'a permis d'avoir des archives des lieux visités en ville et dans la nature, tout en étant activement au cœur des captations. Au fil des saisons, chemin faisant, j'ai répertorié et vulgarisé mes actions en tant

qu'utilisatrice de ce dispositif de photographie. La pratique quotidienne du *selfie immersif* représente, selon moi, une nouvelle forme de subjectivité interactive.

Les deux premiers chapitres ont servi à cadrer le contexte de la fascination de la représentation de soi au travers du temps et l'évolution des outils médiatiques disponibles selon l'époque. Les dispositifs numériques, immersifs et photographiques comme le téléphone intelligent lié à la caméra 360°, sont une façon renouvelée de poser une réflexion sur soi en action. La portabilité de ce support médiatique permet une nouvelle conception de la captation de soi en temps réel et apporte une nouvelle perspective de la notion de présence en ces lieux.

Ensuite, il était important d'avoir un système de captation et d'archive des images en raison de l'accumulation des expérimentations quotidiennes. La visualisation des résultats des captations 360° a été faite en grande partie uniquement à la fin de l'année. Une de mes préoccupations principales sur la route était : comment nommer et classifier les différents types de rendus sphériques et immersifs ? En cours de recherche, le résultat de l'œuvre artistique a été articulé dans un tout autre discours. Après avoir répertorié un ensemble de possibilités au niveau de la projection du 360°, j'ai dû unifier l'ensemble des captations pour une meilleure harmonie visuelle de la présentation finale de l'œuvre. Aussi, pour rejoindre un large public sans me préoccuper de la technologie, j'ai décidé de tout simplement d'exposer les photographies sans qu'un écran ne soit requis. J'ai donc choisi de partager, sous forme d'une mosaïque artistique, certains moments significatifs sous un assemblage de petites planètes, soit des photos à cadre fixe. Avec cette

installation, les formes sphériques et colorées deviennent en soi le centre d'intérêt principal. En se rapprochant de chacune des photos, le point de vue omniscient sur le panorama environnant amène le spectateur à considérer les lieux connus sous une différente perspective. Figurant sur toutes les 44 petites planètes du SelfOrama, j'aborde la captation immersive de manière anti-narcissique. En m'éloignant ainsi des clichés selfiques stéréotypés, je crois m'être affranchie de la connotation égocentrique de l'égoportrait. Au contraire, ma proposition est d'amener les visiteurs à apprécier le résultat créatif d'un nouveau rapport à soi.

À un troisième niveau, le lexique en annexe à la toute fin de ce mémoire fait un retour sur les concepts proposés en cours de recherche, soit celui de photosphère, de *selfie immersif* et, entre autres, du SelfOrama. Cette proposition d'une nomenclature propre à l'écosystème de la captation immersive réalisée sur soi se veut une rétroaction intellectuelle sur l'ensemble des expérimentations du point de vue de la photographe photographiée au cœur des différentes mises en scène.

Les notions abordées sur le point de vue immersif et la composition sphérique proposent une nouvelle approche technologique, médiatique et photographique 360° en utilisant la représentation de soi comme trame narrative. Telle une bulle imagée instantanée, un cliché de soi en 360° capture le moment environnant ainsi que plusieurs informations sur les circonstances singulières du moment et des lieux. À la lumière de ces expérimentations, je propose le *selfie immersif* comme concept opérationnel pour explorer la relation à ce type de représentation de soi, qui s'inscrit dans la grande lignée de l'autoreprésentation. Le photo-journal m'a permis de mieux

répertorier les résultats les plus concluants. Ma pratique étant en constante transformation, j'ai poursuivi mon périple, telle une quête identitaire artistique. En m'utilisant comme sujet pour cette pratique quotidienne photographique, j'ai pu mieux cerner le langage propre à ce nouveau type de prise de vue souvent visualiser par l'intermédiaire d'un écran lumineux.

Durant mon parcours à travers le Canada, j'ai récolté près de 36 000 photos, soit l'équivalent d'une centaine de déclenchements par jour. Souvent, les photos ont été captées en séquences (effectuées dans un mode de déclenchement automatique, avec un intervalle de 10 secondes entre chaque prise de vue). Ainsi, j'étais plus concentrée sur la mise en scène. Être quotidiennement au cœur de captations 360° m'a donné une nouvelle vision des lieux environnants et une acuité à visualiser un bon point de vue central pour une composition immersive intéressante. La variété des endroits visités durant la période de captation m'a permis, à force de répéter une chaîne de traitements techniques de manière de plus en plus fluide, d'utiliser mon dispositif dans plusieurs contextes de photographie dite d'action.

Dans le processus de recherche-crédation, j'ai rapidement pu mettre en place un système de gestion du matériel de captation et des étapes subséquentes de sélection et d'édition des images sur la route. Mes plus belles images ont été bien archivées, classées, sélectionnées et éditées pour la création de l'œuvre finale, mon SelfOrama.

Au-delà des transformations de ma pratique photographique liées à l'arrivée sur le marché d'une nouvelle manière de photographier, ce travail a mis en avant-plan

l'importance de la spatialisation sur le point de vue immersif. Le processus créatif permet un certain détachement du soi comme sujet vers une méthode exploratoire photographique renouvelée. À l'instar de nombreux prédécesseurs artistiques, l'œuvre proposée permet de plonger dans une certaine forme de rétroaction sur mon parcours pour l'inscrire sous forme d'un événement marqué par le temps. Par cette implication active dans la construction d'une image de moi en constante évolution, j'ai appris à mieux me connaître. Comme photographe, j'aime l'action, la créativité, l'innovation technologique et par-dessus tout, je suis une aventurière amoureuse de la nature.

Les expérimentations avec le dispositif de captation immersif permettent d'envisager une belle variété d'installations artistiques et de présentations du 360°. Cette panoplie de nouvelles perspectives est souvent limitée, car la photographie immersive est encore trop souvent perçue uniquement au travers de l'écran, ce qui demande parfois trop de technicité. En ce sens, la représentation sur un écran numérique n'est pas transparente à l'observateur puisque la technologie occulte le contenu. Justement, je crois que ce rapport à l'écran empêche un contact émotif avec l'œuvre, ce qui représente un frein au partage et à la communication. Pour faire connaître mon travail au public, cette barrière technologique m'a emmenée à me repositionner sur le message que je voulais livrer au travers de l'œuvre. Pour cette raison, j'ai tenu à prioriser un rapport plus conventionnel à la photographie, tel que le propose la mosaïque du SelfOrama. J'ai donc décidé de faire un assemblage de moments scénarisés, capturés, sélectionnés et diffusés sous forme d'une œuvre artistique contemplative. L'ensemble de ces prises de vue style petite planète, réunies

sous forme d'une constellation d'images sphériques, disposées de façon créative, donne un résultat qui me laisse entrevoir un univers de réelles possibilités et une galaxie de nouvelles explorations technologiques à découvrir.

BIBLIOGRAPHIE

- Bramly, S. (1995). *Léonard de Vinci : biographie* (2^e éd.). JC Lattès.
- Boullier, D et Crepel, M. (2013). Biographie d'une photo numérique et pouvoir des tags. *Revue d'anthropologie des connaissances*, 7 (4), 785-813.
<https://doi.org/10.3917/rac.021.0785>
- Clarmont, B. (2017). *A beginner's guide to tiny planet photography* (2^e éd.). Kindle.
- Conseil international de la langue française. (1990) *Dictionnaire de la photographie : index anglais-français, allemand-français*. Paris, Conseil international de la langue française.
- Ernst, B. (1978). *The magic mirror of M.C. Escher*. Taschen.
- Freeman, M. (2012). *La vision du photographe*. Pearson education.
- Georges, F. (2009). Représentation de soi et identité numérique. Une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0. *Réseaux*, 2 (154), 65-193.
- Goffman, E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne* (traduit par A. Accardo). Les Éditions de Minuit.
- Gunthert, A. (2015, printemps). La consécration du *selfie*. *Études photographiques*, 32, 1-16.
- Godart, E. (2016). *Je selfie donc je suis. Les métamorphoses de moi à l'ère du virtuel*. Albin Michel.
- Laurens, S et Kozakaï, T. (2003). Pierre Janet et la mémoire sociale. *Connexions*, 2 (80), 59-75. <https://doi.org/10.3917/cnx.080.0059>
- MANOVICH, Lev. *Selfiecity*, [en ligne], <http://selfiecity.net> (page consultée le 10 août 2018)
- Massumi, B. (2003, printemps). Luc Courchesne, Journal panoscopique – Brian Massumi, Panoscopie. La photographie panoramique de Luc Courchesne. *Ciel variable*, 60, <http://cielvariable.ca/numeros/ciel-variable-60-vision/luc-courchesne-journal-panoscopique-brian-massumi-panoscopie-la-photographie-panoramique-de-luc-courchesne/>
- McLuchan, M. (1997). *Pour comprendre les médias* (traduit par J. Paré). Points Essais.

- Merlo, M. (2017). *Le narcissisme du selfie: esthétique et pratique de la subjectivité contemporaine* [thèse de doctorat, Université de Montréal]. Papyrus. https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/20765/Merlo_Marina_2017_these.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Robert, P Y. (2017, 22 mars). Hub Montréal, nouveau rendez-vous pour industries créatives. *Infopresse*. <https://www.infopresse.com/article/2017/3/22/hub-montreal-un-nouveau-rendez-vous-pour-industries-creatives>
- SCOTT SLAVIN, Randy. *Randy Scott Slavin*, [en ligne], <https://www.randyscottslavin.com/alternate-perspectives-1>
- Sung, Y., Lee, J A., Kim, E., et Choi, S M. (2016) Why we post selfies : Understanding motivations for posting pictures of oneself, *Personality and Individual Differences*, 97, 260-265.
- Tisseron, S. (2008). *Le mystère de la chambre claire. Photographie et inconscient*. Champs arts.
- Warfield, K. (2015). The model, the #realme, and the self-conscious thespian: Digital subjectivities in the selfie. *International Journal on the Image*, 6(2), 1-16.

ANNEXE LEXIQUE

Anamorphose

du grec, *ana* : « de bas en haut » et *morphê* : forme
Déformation optique d'une image à l'aide d'un système déformant les dimensions.

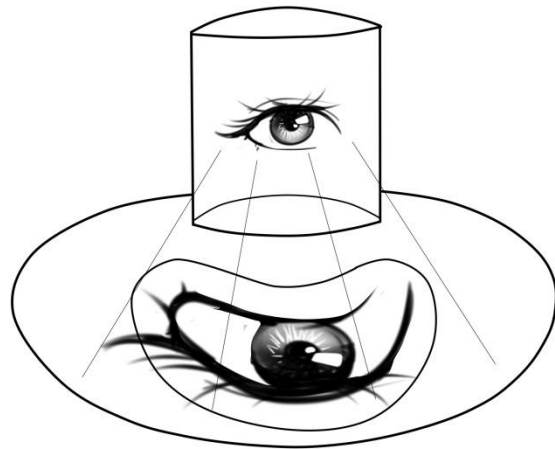


Figure 31 : Anamorphose. Source : RaphieLefebvre 2020

Caméra numérique

Appareil conçu pour capter la lumière sur différents canaux de couleurs et la transformer en énergie électrique. Boîtier qui enregistre les images acquises, créées, traitées et stockées sous forme binaire (tel que le fait un ordinateur).

360 °

Dispositif de captation omnidirectionnelle permettant une vue immersive sur un lieu. Type de prise de vue souvent reliée aux visites virtuelles.

Téléphone intelligent

Périphérique multifonction connecté offrant le partage instantané sur les plateformes sociales.



Figure 32 : Montage de panoramas 360° captés par la caméra de mon téléphone intelligent. Source : Eaube 2017

Distorsion

du latin, *dis* : signifiant la séparation, la différence.

Déformation de l'image, du point de fuite et de la perspective.

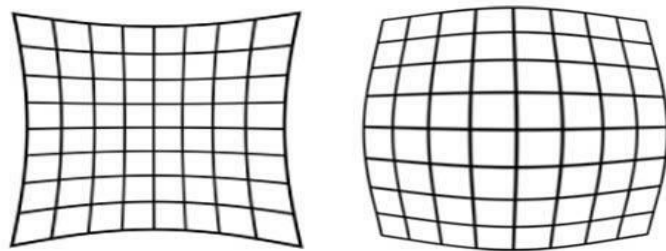


Figure 33 : La distorsion convexe ou concave d'une grille. Source : Eaube 2019

Dans le cas d'une image convexe (en barillet), plus les objets sujets sont proches de l'objectif, plus leur taille sera exagérée. L'inverse se produit dans le cas d'une distorsion concave (en coussinet).



Figure 34 : La distorsion d'une petite planète. Source : Eaube 2017

Écran numérique

Selon le concept de Lev Manovich, l'interface culturelle des écrans englobe tous les types de périphériques multifonctions, comme le téléphone intelligent ou la tablette.

Identité numérique

du mot *idem numero* : ressemblance, similitude, unité ou l'inverse, le « soi-même », la reconnaissance de l'unique et du dissociable.

	Création d'un soi virtuel interagissant au travers d'un écran-miroir (terme emprunté à Elsa Godart, tiré de son livre <i>Je selfie donc je suis</i>) qui interagit de manière dématérialisée en publiant des fragments de vie : (#qui je suis, #ce que je fais, @où j'en suis)
Image	Représentation visuelle (composite, réelle, numérique, photographique ou virtuelle).
Interface interactive	Expérience utilisateur faite au travers d'un écran numérique. Réponse programmée d'opérations compliquées par des actions simples, telle l'exécution d'une commande digitale de balayage d'image du doigt.
Introspection	Regard intérieur, examen de conscience, observation, actualisation et autocritique, retour sur soi. Plongeon dans l'analyse de soi par soi-même.
Lentille	Système optique composé qui détermine la longueur focale et l'ouverture de la prise d'une image. Définitions tirées du <i>Dictionnaire de la photographie : index anglais-français, allemand-français</i> , Conseil international de la langue française. (1990).
Grand angle	Angle de champ de l'objectif supérieur à 60°.
Œil de poisson	Couramment nommé <i>fish-eye</i> , ce type de lentille a un très grand angle créant une perspective curviligne.
Œil d'oiseau	Dispositif créant un champ circulaire. L'appareil photographique et l'opérateur figurent au centre de l'image obtenue.
Média	Support de communication d'un message et de distribution de l'information selon un médium ou un support médiatique.

Métadonnées	Attributs inscrits à même le fichier photo permettant d'augmenter le nombre de qualificatifs du moment et du lieu de la prise de vue.
Miroir	du latin, <i>mirari</i> : admirer/fascination Surface réfléchissante permettant l'actualisation de l'image de soi par une réflexion inversée du sujet qui se regarde.
Mise en scène	
De soi	Scénarisation planifiée du moi, réelle ou fictive.
De la vie quotidienne	Intersubjectivité théorisée par Erving Goffman.

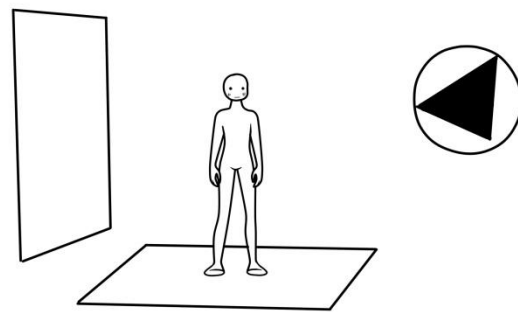


Figure 35 : Mise en scène de soi. Source : RaphieLefebvre 2020

Mosaïque	Photomontage en une composition multi- images.
Mot-clic	<i>tagging indexé</i> (idée, résumé de l'image) annexés grâce aux métadonnées permettant la catégorisation et le regroupement d'images selon les sujets (lieux, paysages, égoportraits, voyages, etc.).
Nomadisme numérique	Concept lié à la portabilité des dispositifs de captation et à l'accessibilité à la technologie et aux communications médiatiques qui y sont liées.

Panorama

du grec, *pan* : tout + *orama* : vue

Vue d'ensemble du paysage qu'il m'est donné de voir.

Autrefois associé à une juxtaposition de plusieurs photos créant un photomontage ($4 \times 60^\circ = 240^\circ$)

Le cyclorama est un exemple de panorama.

Anciennement relié à une forme de divertissement de la fin du XIXe siècle, c'est une exposition à l'intérieur d'un édifice circulaire (rotonde) d'une œuvre en 360° .

Aujourd'hui, on l'associe plutôt à un studio de prise de vue cinématographique permettant la suppression de la sensation de perspective. Ainsi, les personnages semblent flotter dans l'espace sans ligne d'horizon.

Perspective

Représentation picturale du volume de la profondeur de champ.

Curviligne

Courbure des champs donnant lieu à la déformation de l'espace.



Figure 36 : La distorsion de la perspective. Source : Eaube 2017

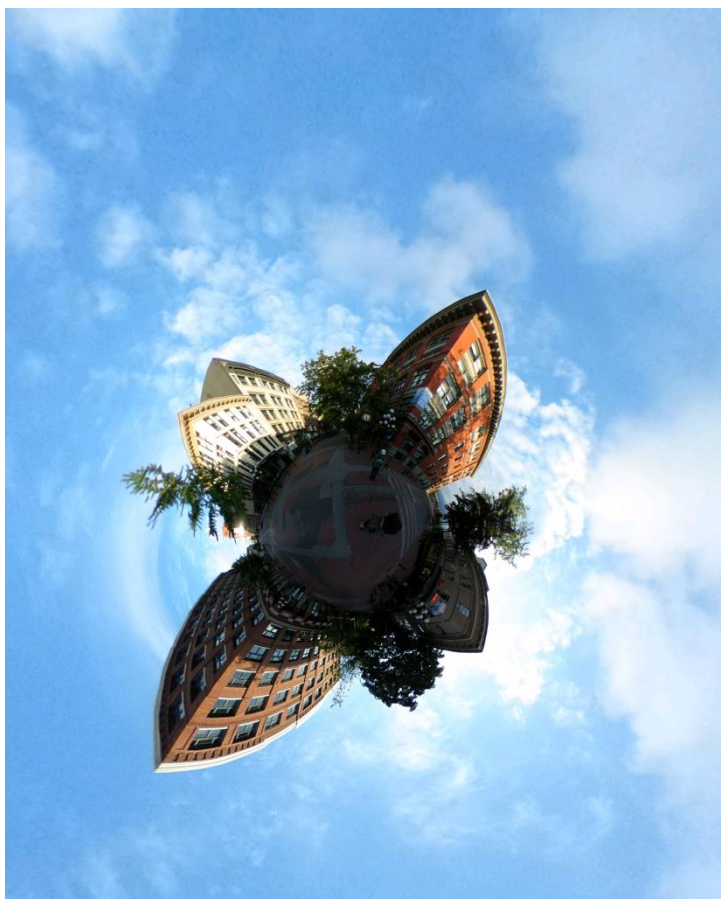


Figure 37 : Distorsion inversée de la perspective de la figure 36.

Source : Eaube 2017

Photographie

du grec, *phôs* : lumière + *graphein* : écrire

Création d'images.

Architecture

Style de prise de vue s'associant au design environnemental.

Nature

Thématique associée à la captation de la faune et la flore.

Photojournalisme

Souvent saisi sur le vif, l'image témoigne d'une histoire.

Portrait

Représentation picturale d'une personne.

Autoportrait

Du grec, *autos* : soi-même ; *égo portrait*.

Sport

En action.

Planche contact

Permet une visualisation de l'ensemble des prises de vues et facilite la sélection des meilleures prises de vues.

PDV

« *“Point of view”* » (POV) :

	<p>Positionnement et angle d'approche sur ce que l'on voit.</p> <p>En photographie, positionnement et cadrage de la prise de vue, selon l'image souhaitée et le sens.</p> <p>Plan représentant la vision subjective d'un personnage relié à la caméra frontale (à la première personne) ou d'un style plutôt aérien (à la troisième personne).</p>
Photo-journal	<p>Archive d'un récit de voyage, de son histoire, de son expérience sous forme d'une série d'images qui marquent son passage en ces lieux.</p>
Photorama	<p>Procédé résultant d'un dispositif photographique panoramique sur 360 ° affichant des images photographiques. Définitions tirées du <i>Dictionnaire de la photographie : index anglais-français, allemand-français</i>, Conseil international de la langue française. (1990).</p>
Présentification	<p>Contraction des mots présence et représentation (concept de Pierre Janet, voir p. 14) utilisé pour représenter la double action de photographe-photographié dans un contexte d'auto captation immersive.</p>

Projections géométriques

Image immersive

Format interactif souvent associé à un changement d'état psychologique en transformant illusoirement la réalité visuelle de l'espace environnant. Comme utilisateur ou spectateur, l'interaction se fait avec un dispositif de captation ou de projection d'images numériques, possiblement visualisées par le biais d'un casque de réalité virtuelle.

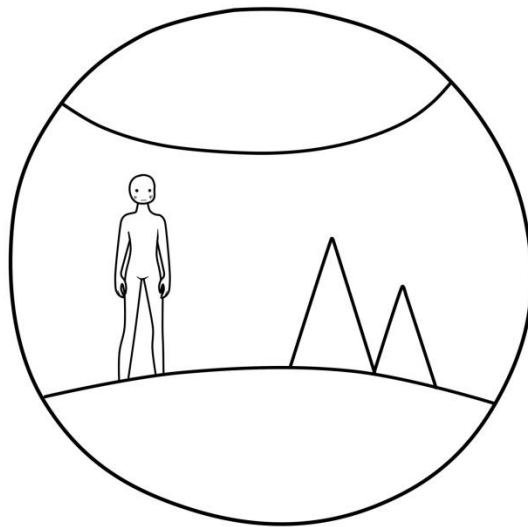


Figure 38 : Image immersive. Source : RaphieLefebvre 2020

Photosphère

Projection sphérique d'une image 360° visualisée sur un écran permettant une interaction tactile avec celle-ci en balayant l'image du doigt pour se balader dans cette bulle photo. Format immersif et interactif souvent associé à un changement d'état psychologique en transformant illusoirement la réalité visuelle de l'espace environnant. Comme utilisateur ou spectateur, l'interaction se fait avec le dispositif de captation ou de projection d'images numériques, possiblement visualisées par le biais d'un casque de réalité virtuelle.

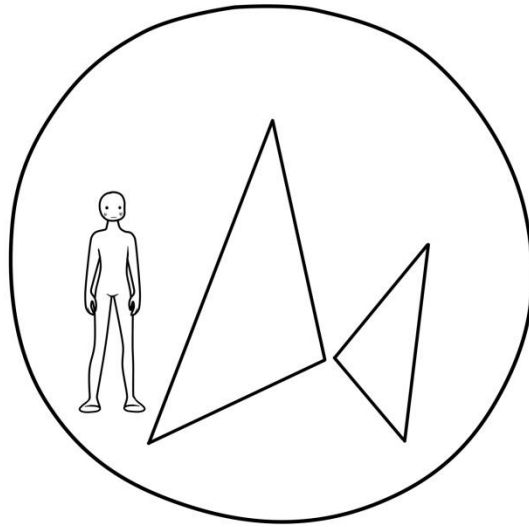


Figure 39 : Photosphère. Source : RaphieLefebvre 2020

Planète

en grec, *planêtês* : errante, vagabonde

Style de projection photographique sphérique.

Projection monoscopique centrée sur le nadir. La présentation d'une image immersive dans un format à cadre fixe. La sphéricité du rendu est créée par la distorsion de l'image panoramique équirectangulaire, à l'aide d'une application mobile d'édition d'image 360°.

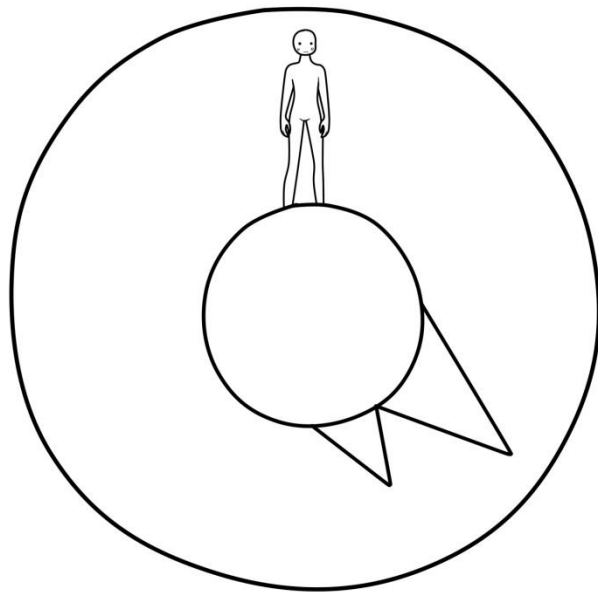


Figure 40 : Sphérique style petite planète. Source : RaphieLefebvre 2020

Planète inversée

Inversement à la projection géométrique sphérique, la proportion de l'image visualisée est dirigée vers le zénith. La petite planète inversée permet d'être entouré par son paysage.

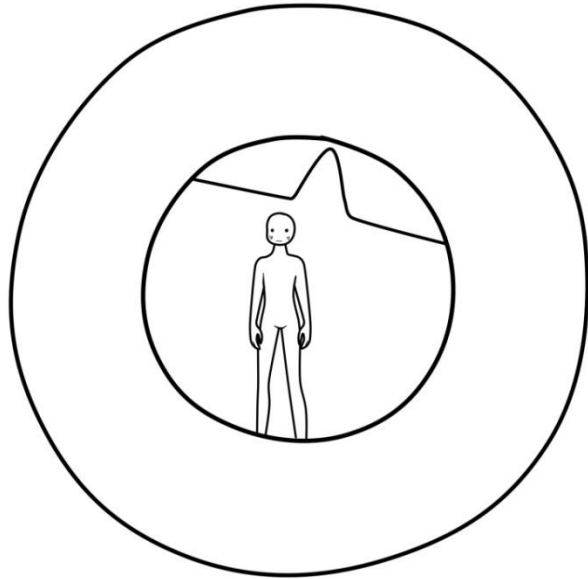


Figure 41 : Sphérique style petite planète inversée. Source : RaphieLefebvre 2020

Réalité virtuelle

Virtual reality, VR; « quasi — réalité » ;

Expérience artificielle ou immatérielle d'une sensation via un environnement numérique créé par la stéréoscopie (généralement visualisée en 3D ou avec lunettes de réalité virtuelle).

Reflet

Image virtuelle formée par la lumière spéculaire réfléchie d'un objet sur la surface (image inversée de manière symétrique à l'objet).

“L'œil ne se voit pas lui-même ; il lui faut son reflet dans quelque autre chose” — W. Shakespeare.

Selfie

Autoportrait, image inversée de soi au miroir, souvent partagé sur réseaux sociaux.

« *égotrip* » « *snapshot* » ; phénomène iconographique collectif de publication d'un égoportrait dans l'espace public interfacé, expression de soi instantané

Selforama

Contraction de *selfie* et de *panorama*.

Ensemble d'autoportraits immersifs captés ici et là.

La rencontre d'une multitude de photos de soi, de moments et de lieux.

Décliner le moi comme élément central de prises de vue 360° immersives et sphériques.



Figure 42 : Petite planète selfique. Source : Eaube 2017

Soi

Tel un narrateur qui voit tout, l'être devient le témoin omniscient de sa propre pleine conscience. Entre moi-même au-dedans ou toi-même au-dehors, le soi se détache du moi (voir le concept de *schéma silhouette* à la p. 15).

ANNEXE PHOTO-JOURNAL



Figure 43 : Jour 2 : Stanley Park à Vancouver. Source : Eaube 2017



Figure 44 : Jour 5 : Coal Harbour à Vancouver. Source : Eaube 2017



Figure 45 : Jour 9 : Marina de Vancouver. Source : Eaube 2017



Figure 46 : Jour 10 : Marché public de Granville Island à Vancouver. Source : Eaube 2017

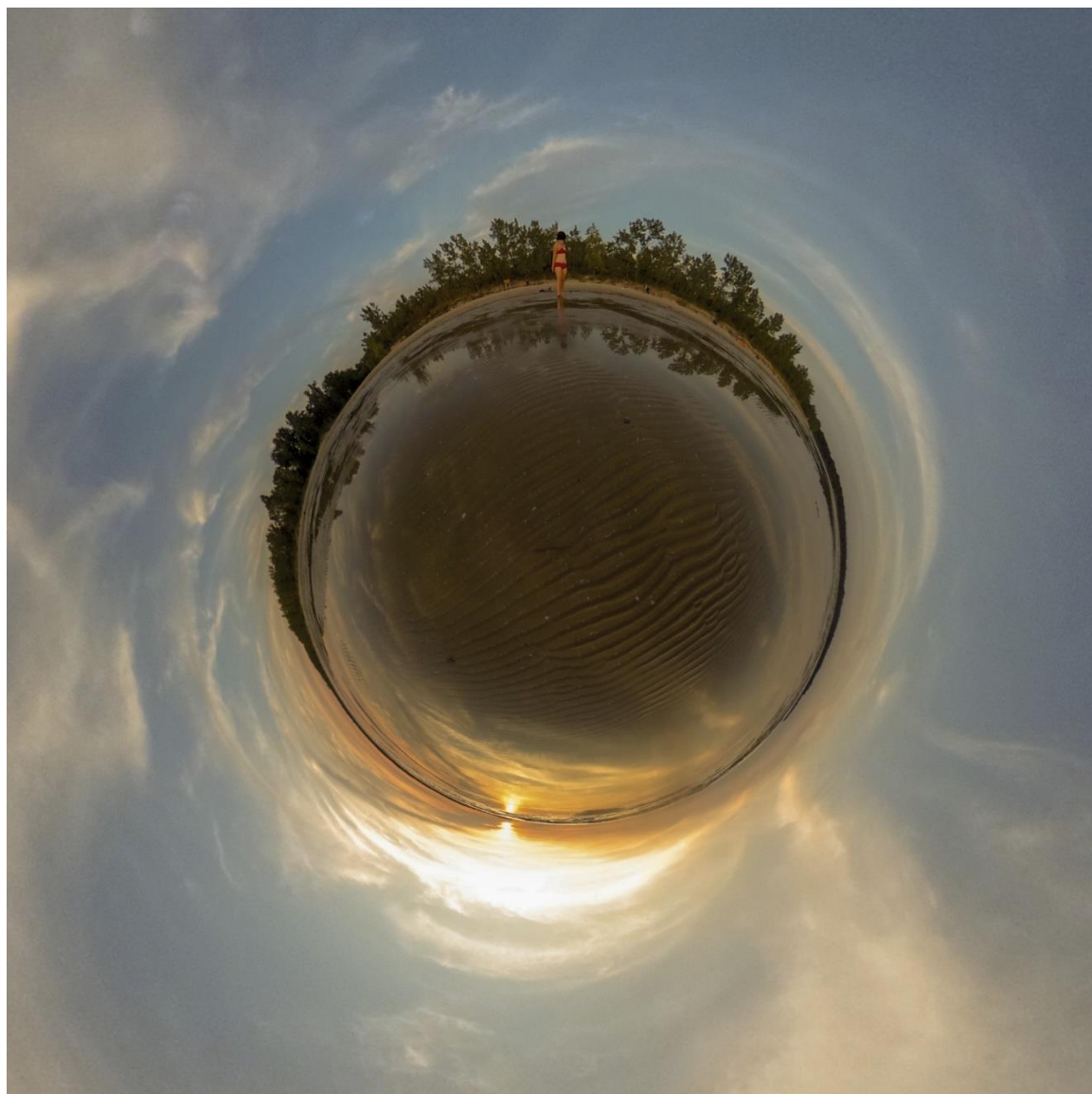


Figure 47 : Jour 49 : Sandbanks en Ontario. Source : Eaube 2017



Figure 48 : Jour 55 : Niagara Falls en Ontario. Source : Eaube 2017



Figure 49 : Jour 60 : TIFF à Toronto. Source : Eaube 2017



Figure 50 : Jour 91 : Parlement d'Ottawa. Source : Eaube 2018

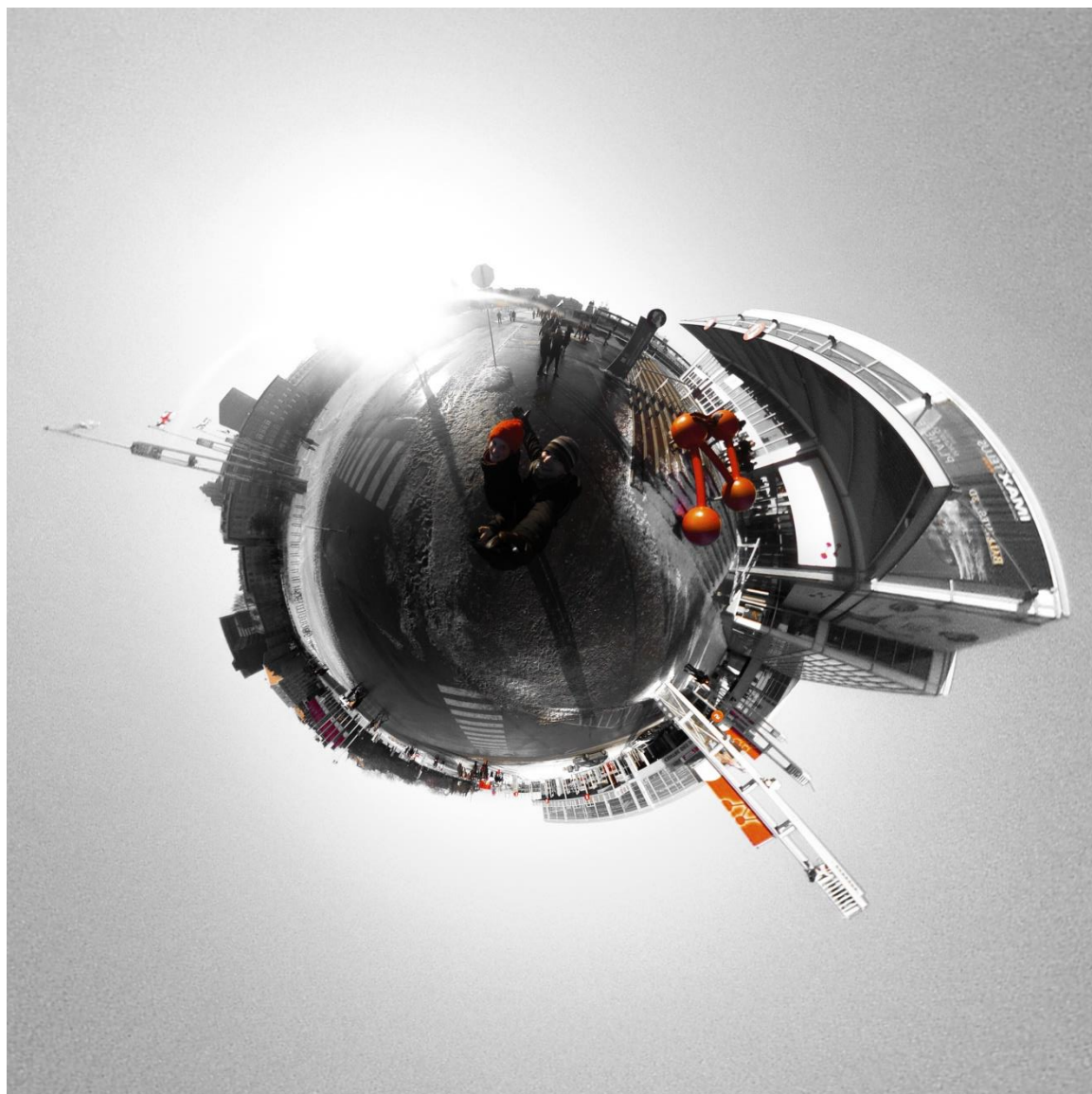


Figure 51 : Jour 120 : Vieux-Port de Montréal. Source : Eaube 2018

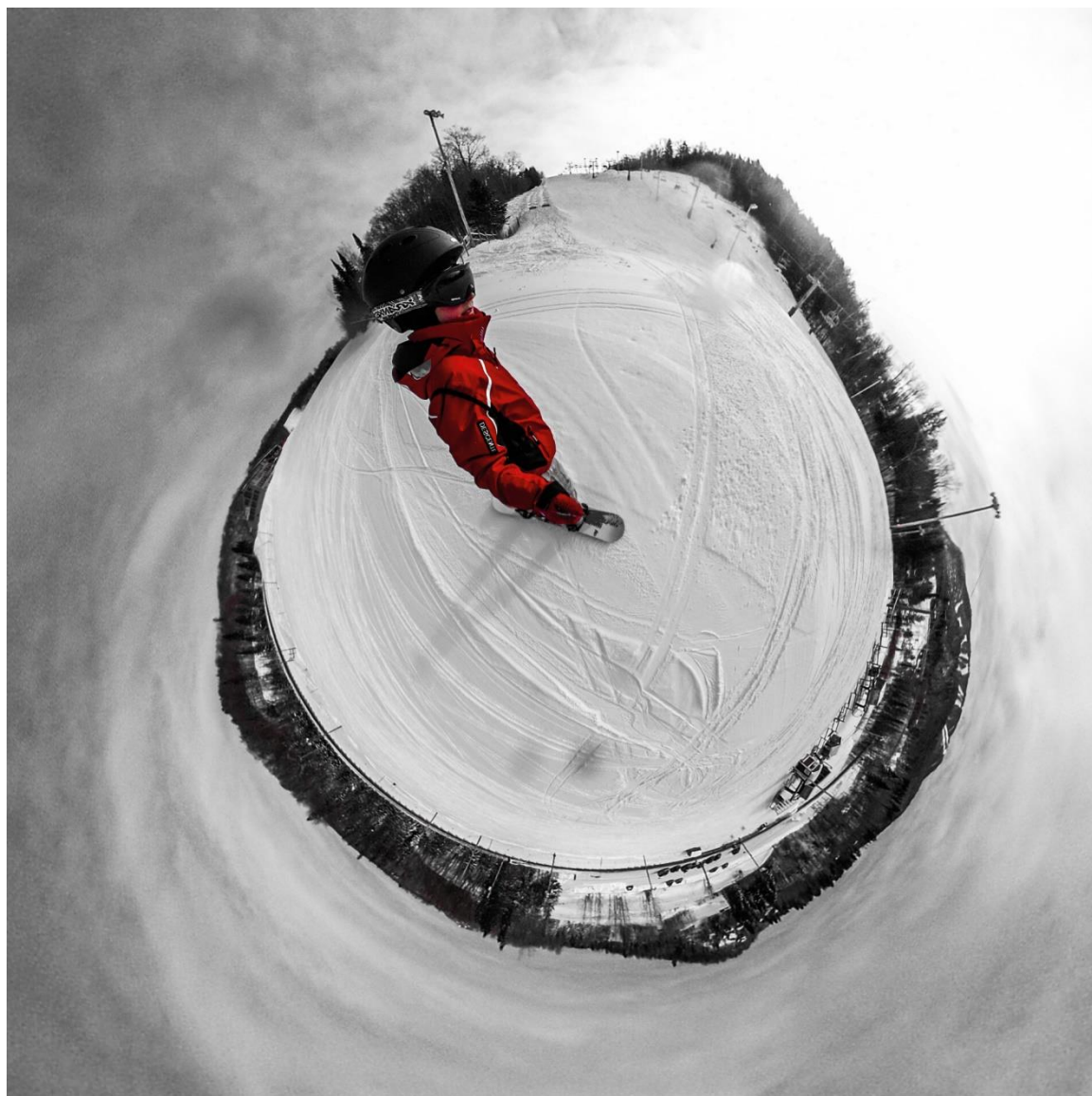


Figure 52 : Jour 143 : MSSI Laurentides. Source : Eaube 2018

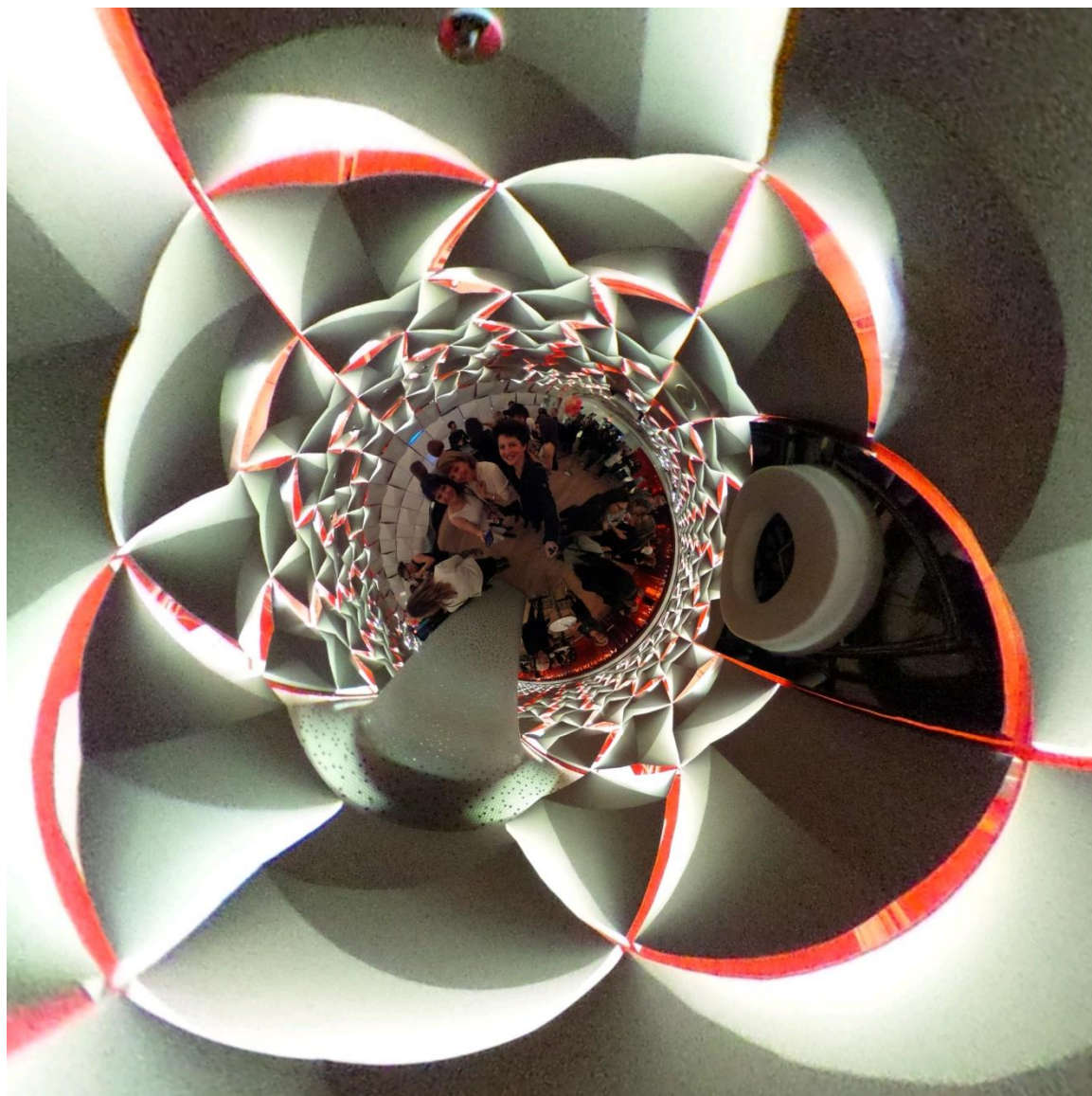


Figure 53 : Jour 160 : Place des Arts de Montréal. Source : Eaube 2018

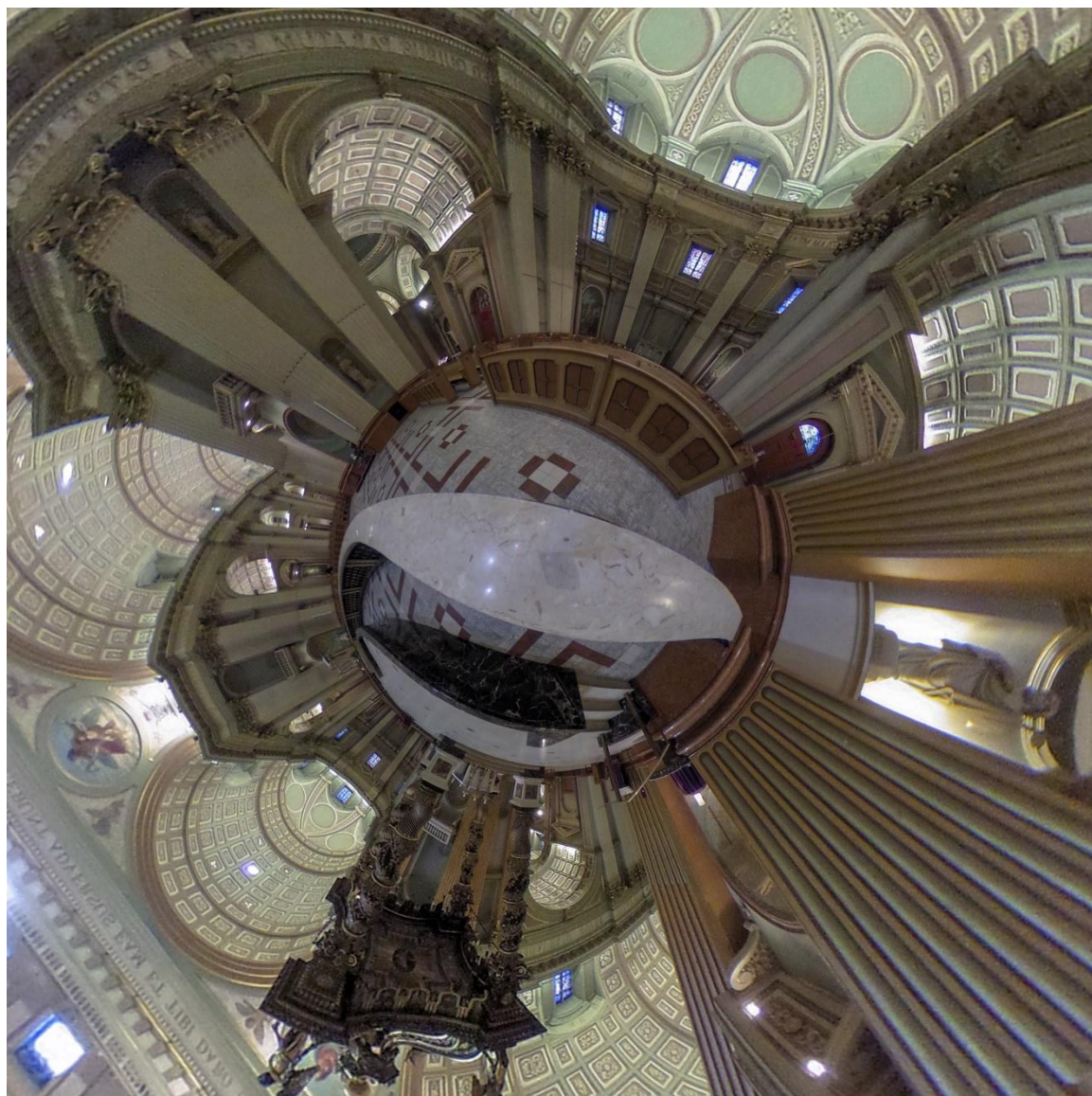


Figure 54 : Jour 173 : Basilique Marie-Reine-du-Monde de Montréal. Source : Eaube 2018



Figure 55 : Jour 199 : Parc linéaire le P'tit Train du Nord, dans les Laurentides (KM 125)

. Source : Eaube 2018



Figure 56 : Jour 211 : Parc national du Mont-Tremblant. Source : Eaube 2018



Figure 57 : Jour 227 : Château Frontenac de Québec. Source : Eaube 2018



Figure 58 : Jour 231 : Vieux-Québec. Source : Eaube 2018



Figure 59 : Jour 241 : Église à Québec. Source : Eaube 2018



Figure 60 : Jour 275 : Parc au Saguenay. Source : Eaube 2018



Figure 61 : Jour 310 : Sun Valley. Source : Eaube 201

